

A-Plus

Más que animación japonesa

AÑO DOS, NÚMERO SEIS
PERÚ: S/ 8,50



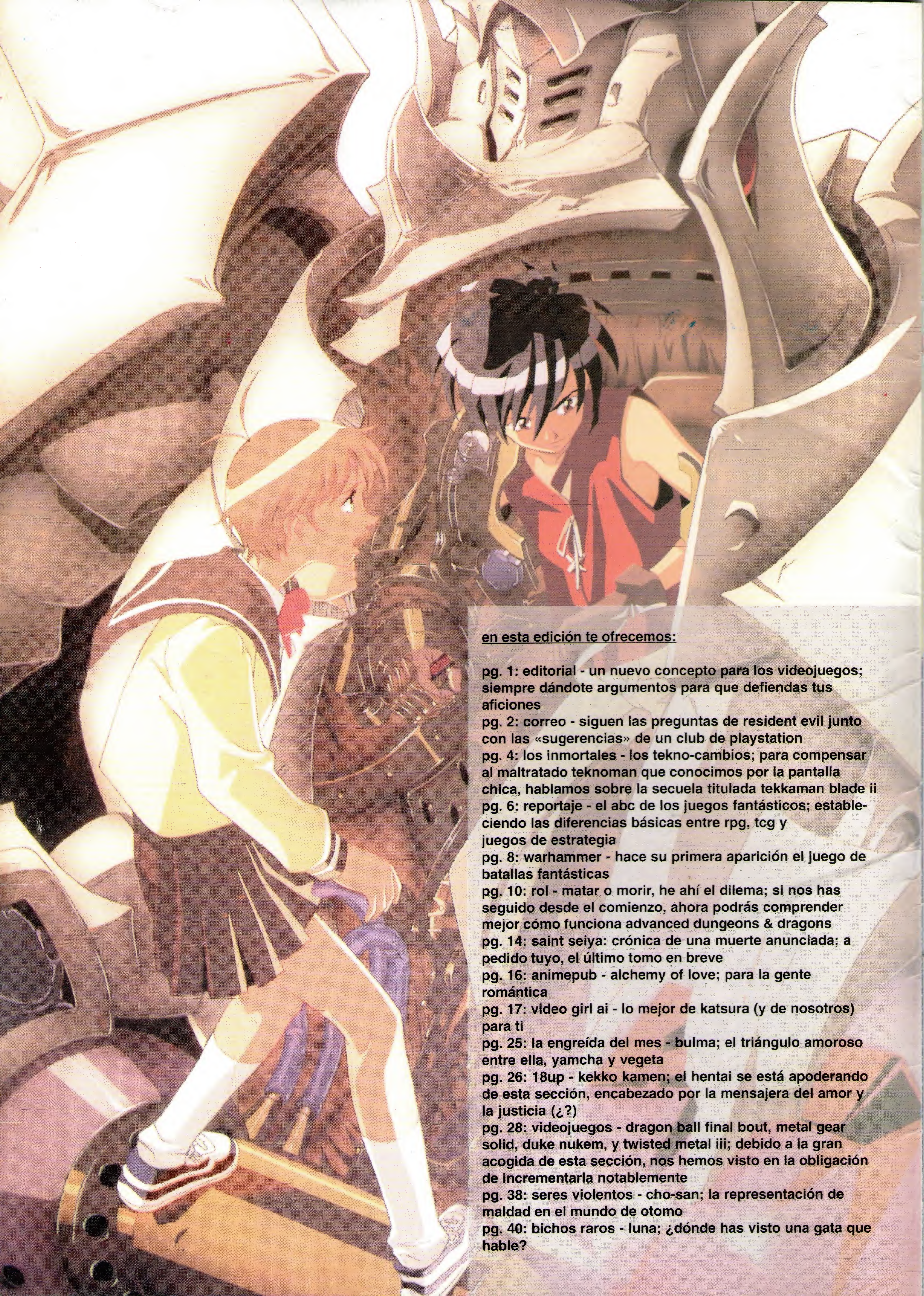
Bulma
(la engreída)



VIDEO GIRL AI

WARHAMMER





en esta edición te ofrecemos:

pg. 1: editorial - un nuevo concepto para los videojuegos; siempre dándote argumentos para que defiendas tus aficiones

pg. 2: correo - siguen las preguntas de resident evil junto con las «sugerencias» de un club de playstation

pg. 4: los inmortales - los tekno-cambios; para compensar al maltratado teknoman que conocimos por la pantalla chica, hablamos sobre la secuela titulada tekkaman blade ii
pg. 6: reportaje - el abc de los juegos fantásticos; estableciendo las diferencias básicas entre rpg, tcg y juegos de estrategia

pg. 8: warhammer - hace su primera aparición el juego de batallas fantásticas

pg. 10: rol - matar o morir, he ahí el dilema; si nos has seguido desde el comienzo, ahora podrás comprender mejor cómo funciona advanced dungeons & dragons

pg. 14: saint seiya: crónica de una muerte anunciada; a pedido tuyo, el último tomo en breve

pg. 16: animepub - alchemy of love; para la gente romántica

pg. 17: video girl ai - lo mejor de katsura (y de nosotros) para ti

pg. 25: la engreída del mes - bulma; el triángulo amoroso entre ella, yamcha y vegeta

pg. 26: 18up - kekko kamen; el hentai se está apoderando de esta sección, encabezado por la mensajera del amor y la justicia (¿?)

pg. 28: videojuegos - dragon ball final bout, metal gear solid, duke nukem, y twisted metal iii; debido a la gran acogida de esta sección, nos hemos visto en la obligación de incrementarla notablemente

pg. 38: seres violentos - cho-san; la representación de maldad en el mundo de otomo

pg. 40: bichos raros - luna; ¿dónde has visto una gata que hable?

Editorial

UN NUEVO CONCEPTO PARA LOS VIDEOJUEGOS



En el Perú existe una gran afición por los videojuegos. Esta se ve reforzada con el desarrollo imparable de los sistemas electrónicos. La cada vez mejor definición audiovisual hace asombrarnos con los nuevos juegos que surgen a diario.

No sólo eso, la idea generalizada que encasillaba a los videojuegos como una diversión para niños quedó sepultada por el creciente número de jóvenes y adultos que se ven atraídos con la cantidad de modalidades y aplicaciones de simulación virtual. Además la versatilidad en estos juegos permite gran número de aplicaciones educativas e informativas, usadas en campos tan diversos que van desde la estrategia militar a la alta cirugía.

No es rara la existencia de grandes cantidades de dinero invertidas en estos juegos, sin contar con la mercadería asociada surgida a partir de los mejores títulos. Ahora es común que se hagan mangas, comics o películas con nuestros héroes virtuales (como la película de *Tomb Raider* o el anime de *Street Fighter II*) o que a su vez estas producciones generen nuevos videojuegos (*Dragon Ball* o *Spawn*). A la vez, inspirado en los juegos de rol (*role playing games* - RPG), surgió uno de los géneros más populares en los juegos de video: el

CRPG (*computer role playing game*).

Ahora la psicología, sociología y otras ciencias estudian este movimiento como un fenómeno social de gran repercusión en nuestras vidas. Algunos pensadores, como Alvin Toffler, han llegado más lejos y consideran que en la

actual era electrónica esta interacción con la pantalla es el mejor entrenamiento para la vida porque, a diferencia de nuestros padres que eran receptores pasivos (veían *sentados Los Tres Chiflados*) de los medios de comunicación, nuestra generación logra manipular los contenidos emitidos por la pantalla (manejando a la hermosa Lara Croft o a Leon en *Resident Evil 2*). Esta conclusión es sorprendente: más favorable resulta dejar a los niños con una consola de juegos (*PlayStation, Nintendo 64, Sega Saturn, etc.*) como diversión que frente a la televisión tan falta de contenidos educativos en los últimos tiempos.

Existe una gran demanda por conocer e informarse sobre las novedades, historias, los mejores trucos, secretos, las estrategias más desarrolladas y otros aspectos que se desprenden de los videojuegos. Así, respondiendo a esta creciente necesidad y siempre buscando complacerte con una mejor información, ampliaremos más la sección dedicada a estos temas, brindándote mayor cantidad de datos sobre lo último y más popular.

Al navegar por Internet, nos damos cuenta de la gran cantidad de comunidades virtuales dedicadas a los

videojuegos. Páginas web donde las personas comparten secretos, novedades y respuestas. En Estados Unidos, Japón y Europa gran cantidad de medios informativos se dedican a difundir esta pasión, una cultura que es vista con respeto por el espacio que ha sabido ganarse.

Nuestro objetivo es crear un ambiente para el desarrollo de espacios similares en el Perú, impulsar esta afición a todo nivel y eliminar prejuicios sobre la misma, siempre guiados por los principios de A-PLUS (a tu servicio).



A-PLUS es una publicación mensual dirigida por alumnos pertenecientes a la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Martín de Porres.

Director: Juan Carlos Delgado. **Editor:** Santiago Ortiz. **Diseño y Diagramación:** Producciones Bolsa Mística. **Redactores:** Silohé Llanos, Eric Navarro, Claudia Sovero. **Colaboradores:** Stuart Graham, Claudia Sanden, Catherine Torres, Daniel Torres.

Carátula: Video Girl Ai de Masakazu Katsura

Los gráficos empleados en esta publicación son usados con fines meramente informativos. Hecho el depósito legal, registro 98-1920.

enero de 1998

Publicidad: Víctor Durand - 928 0448

Distribución: Distribuidora Zeta - 472 9890 / 471 1966 / 472 0781

Impresión: Ediciones Mundo Sur - 427 3228

A-PLUS

PACIENCIA A-PLUS, PACIENCIA

Me gustó mucho la editorial de su número tres pues en casa tenemos cerca de 50 CDs de juegos de PlayStation que junto con mis amigos disfrutamos desde que aparecieron (el año pasado). Me llamó la atención que en su revista no los mencionen si aquí en Trujillo los vecinos tienen este tipo de consolas incluso con mandos analógicos (que vibran).

Nuestro problema es que desconocemos los trucos de estos videojuegos y como ustedes son una revista especializada, podrían ayudarnos.

Además queremos conocer sobre las suscripciones por doce ejemplares, ¿dónde hacemos el depósito?

Con la esperanza de que se actualicen en la información de PlayStation y el siglo XXI, se despide

Club Fans de Playstation

PD: ¿En qué CD se usa el vibrador?

¿?¿mandos que vibran, eh?¿el año pasado, no? ¿con que siglo XXI? ¡Qué fue! En la número tres hablamos de *Mortal Kombat 4* y *Final Fantasy VII*. Ambos son de la consola de Sony. Estamos dispuestos a recibir críticas, es más, gracias a ellas mejoramos... pero parece que le faltan páginas a tu revista... debe ser culpa del canillita ¡sí! ¡El es la madre del cordero! Vayan en mancha y línchenlo.

Bien. Cuando estén abiertas las suscripciones a provincias se hará un aviso en la revista. El vibrador se usa en cualquier CD que tenga la opción *Vibration*, como *TEKKEN 3*, *Bio Hazard 2* o *Metal Gear Solid*.

3. Sé que esta pregunta hace pensar que soy un ignorante de *Ranma 1/2* pero no importa. Quiero que me digan quién es ese perro con un hocico largo y de color negro y blanco.

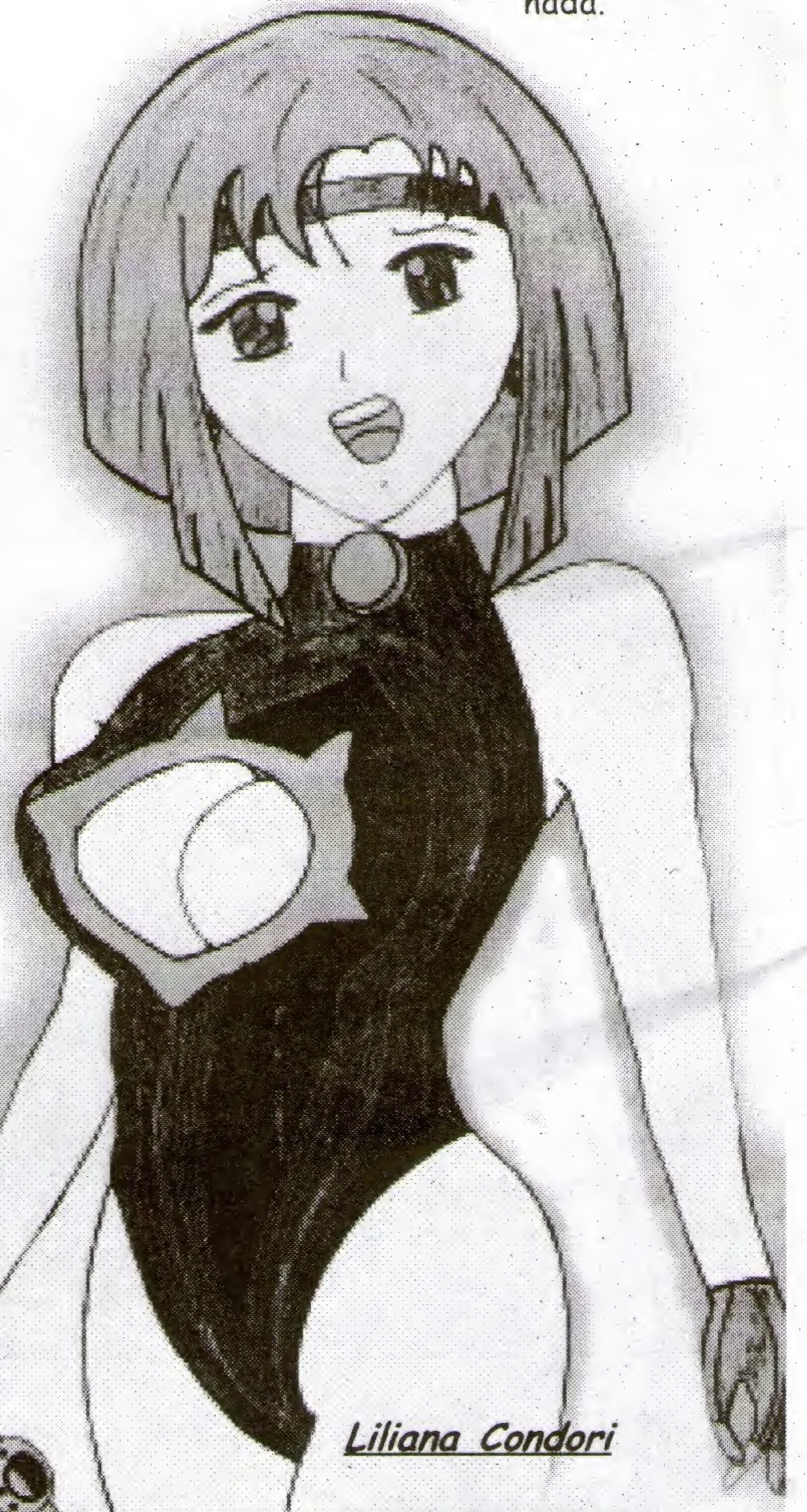
4. No entiendo en qué consisten los Juegos de Rol, parecen monses, ¿de qué se tratan?

5. Ah, les doy una recomendación para su próxima engréida del mes: Asuka Langley y por si es engréido, a Vegeta (aunque no es un engréido, tiene pinta, con esa mirada devastadora y siempre con sus brazos cruzados). Iría perfecto con ese título al igual que Asuka.

6. Ahora como siempre a hablarles sobre *TEKKEN*:

6.1. ¿Están seguros de haber publicado todas las llaves de King? Porque la semana pasada me hicieron un combo que me dejó con la boca abierta.

6.2. ¿No creen que el combo de Nina (el de 7 llaves) es mucho mejor que el de King? Aunque me sale sólo hasta los dos primeros movimientos, se los suplico si alguien de ahí le sale ese combo que me enseñe a hacerlo. Por favor es que el maldito *Command List* no me ayuda para nada.



Liliana Condori

¿OTRA VEZ TEKKEN 3, ANDRES?

Hola de nuevo, antes que nada les tengo que decir que me dio mucha pena que hayan acabado con la PREGUNTA DEL MES (la verdad es que esa parte era un chongo... ja, ja, ja) en especial porque ya me había ganado mi revista.

Ahí les van mis preguntas y sugerencias.

1. Oigan, han visto el número de aniversario de *Animation Plus*, está como para chuparse las yemas de los dedos (uhmm), con todas y cada una de sus páginas a color. Aunque no la he leído aún, creo que tiene muy buen contenido y unos temas atractivos. Espero que ustedes saquen en su próximo número algo similar, pero no crean que sólo estoy adulando a esa revista porque en verdad yo le voy a su revista.

Además ustedes tienen un espacio para los viciosos, el cual es el que más me gusta y el que me hace comprar su simpática publicación.

2. Qué tal si hacen un artículo más extenso sobre *Neon Genesis Evangelion* (sí, ya sé que todo el mundo habla de eso pero estoy seguro que ustedes le pueden sacar más jugo al tema).



¡HASTA CUANDO
TENDRE QUE ESPERAR;
MALDICION!

FE DE RATAS

A-PLUS número cinco

Página dos, respuesta a Carlos Alberto Velásquez: (...) son cien mil dólares en premios para el campeonato de *Magic*.

Página seis: El nombre del videojuego es *Captain Tsubasa: Get in the Tomorrow*

Página 18, primer párrafo: La serie se divide en tres temporadas: la saga de Broly, la de C-17 y la de Shen Ron, respectivamente.

RESIDENT EVIL 2

Ya se está preparando la película en acción viva de Resident Evil, bajo la dirección de George Sluizer y con un presupuesto de 60 millones de dólares (cerca de 189 millones de nuevos soles).



6.3. También quería preguntarles si se pueden combinar las llaves de King al gusto, de acuerdo a su publicación osea «a» con otra «b» pero que son del mismo combo.

7. Ah, si les mando un dibujo por e-mail (osea digitalizado) ¿lo publicarían igualmente que los dibujos que les llegan por correo normal?

Andrés Li Gan
glasej@lared.net.pe

1. Lo mejor que puede existir es la libre competencia, así siempre nos esforzaremos por brindarte un producto mejor. En gran parte, la cantidad de páginas a color aumenta junto con nuestro tiraje.

2. Ojalá haya más tiempo y espacio para Evangelion.

3. Suponemos que te refieres al perrito de uno de los súper OVAs, el cual le quita el puesto de engreído a P-chan frente a Akane.

4. Consisten en asumir la personalidad de un personaje de ficción creado por ti (imagínate ser el hermano de King) para, junto con tu grupo de amigos (quienes juegan diversos roles: uno quiere ser Heihachi, otro Tofu, etc.), cumplir diversas aventuras asignadas por un árbitro del juego. Debes probar, ¿crees que les dedicaríamos tantas páginas si fueran monses?

5. Digamos que Asuka y Vegeta están en la cola de engreídos...

6.1. Hemos publicado todas las llaves de King (excepto una que está en el Command List). A menos que te refieras a la contra de la contrallave o al combo cinco que termina en llave. Claro que si descubres otro, puedes enviárnoslo para publicarlo.

6.2. Daniel sigue investigando el combo de siete llaves (espéremos que lo encuentre... más le vale...) pero si algún lector lo sabe, puede enviar su carta y ganarse su ejemplar de cortesía. Los combos de cuatro y tres llaves están en el Command List.

6.3. Puedes combinar las «a» con «b» siempre y cuando así esté indicado (¿estás seguro de haber probado todas las combinaciones, viejo?).

7. No.

IFREEZE, RUBEN!

Me encantan sus secciones, en especial VIDEOJUEGOS ya que soy un fanático de éstos. Les agradezco los trucos de TEKKEN y los pasos especiales de Bust a Move. ¿Podrían publicar más trucos de este último? Por favor, pongan direcciones de Internet sobre este sensacional videojuego

Rubén Díaz
rjadic@hotmail.com

Hemos publicado direcciones de Internet en el número anterior, allí encontrarás datos sobre Bust a Move (también se le conoce como Bust a Groove).

a) Cuando manejes a Kelly y ésta arroje su ataque, presiona start, abajo, arriba y restart. Ahora ella brillará hasta que arroje su ataque.

Correo

MAS PERDIDOS EN LA RESIDENCIA

En el A-PLUS uno, publicaron trucos de Resident Evil 2. Por ejemplo, para sacar el lanza-cohetes con municiones ilimitadas se debe completar un escenario A sin grabar y obtener el grado A o B. Luego de eso no dice nada más. No sé qué hacer después, si entrar en easy o en normal. Díganme cómo me doy cuenta si he logrado mi objetivo.

Por favor, presenten la página web de Resident Evil 2.

Danny Quiroga Zanabria (Cusco)

Debes jugar en normal para obtener los trucos. El escenario o disco A debe ser terminado en el menor tiempo posible para obtener los grados A o B que mencionas; si a la hora de salvar, el nombre de tu archivo aparece de otro color, entonces habrás logrado tu objetivo. Para ingresar a la página web, primero puedes visitar www.capcom.com y allí buscar el juego de tu interés. Suerte.

b) En el Fever Time, mantén presionado círculo para hacerle un acercamiento a tu personaje.

Ambos trucos no son la gran cosa, pero de lobo un pelo ¿no, cholito?

La Boutique del Anime

Te ofrecemos polos con diseños exclusivos de tus series preferidas.



Ven, escoge tu estampado y sepáralo por sólo S/.10
Venta de ropa en general.

Estamos en el CENTRO COMERCIAL MALENA (antes Monterrey), tienda 119. Av. José Gálvez 435 - Magdalena (a ½ cuadra del mercado).

LOS TECNO-CAMBIO

Muchas veces los animes que recordamos son los personajes o las escenas más impactantes, pero también las series editadas. Un caso representativo es Teknoman (Uchû no kishi Tekkaman o El Caballero Espacial Tekkaman), un clásico anime que se transformó en un refrito estadounidense al cambiar el argumento, los nombres de personajes y la banda sonora.

La nueva versión obviaba los créditos japoneses...

El argumento más o menos era el siguiente: la Tierra estaba a punto de ser atacada por los *Venemoïd Wardlord Darkon* y los únicos que podían detenerlos eran *Space Knights*, una división especial del cuerpo militar dirigidos por el comandante Jamison y respaldado incondicionalmente por Teknoman bajo la identidad de Blade. Este último lograba transformarse gracias a un tekno-cristal, fuente de energía, y una super armadura que aumentaba su capacidad. Al recurrir a su «tekno-poder», Blade tenía un dilema pues si se transformaba en el guerrero perdía fragmentos de su pasado, acercándose a su lado oscuro. Pero debía detener a toda costa que los *teknobots* se reproduzcan en el planeta.

Menos mal que en 1994 los japoneses se animaron a distribuir *Tekkaman Blade II*, una secuela de seis episodios en el formato

de OVAs, con diseños más modernos, agresivos, incluyendo algunos personajes de la versión original para darle el matiz realista combinado con el tono humano, sentimental y cómico que le da Yumi, la nueva protagonista (una especie de calabacita).

Al culminar la segunda batalla contra los alienígenas de Lahdam, empezó el proceso de transformación para convertir a los humanos en Tekkamen. Mientras, los lahdamitas enviaban una flota hacia la Tierra. Es el año 203 y una nueva generación de Caballeros del Espacio han nacido para aniquilar a los invasores.

Virgin-flush. El sueño hecho realidad

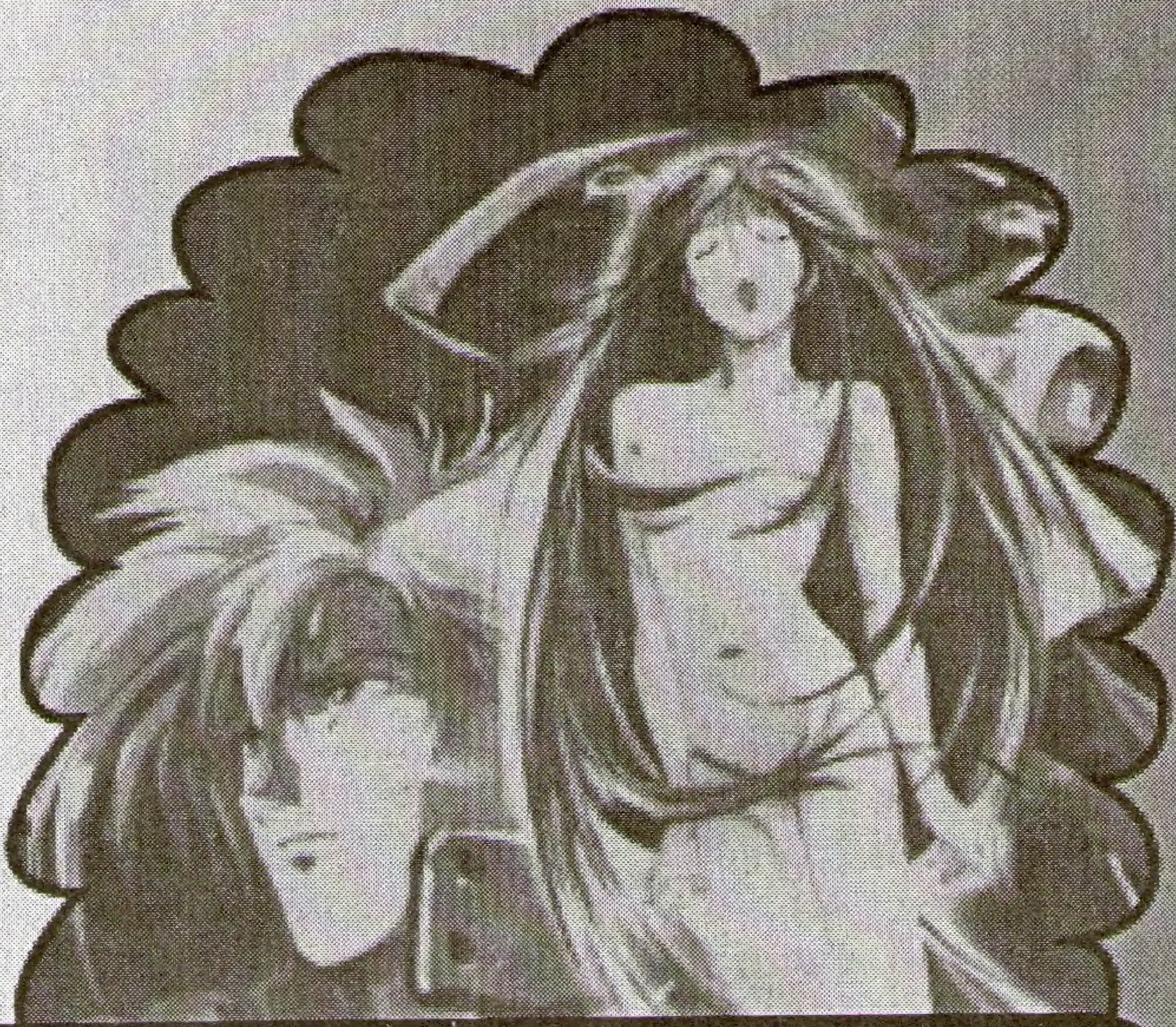
En la base de los Space Knights, Yumi Francois es una joven mecánica, candidata para formar parte de los Tekkamen, pero tiene una riña con Natasha (Tekkaman Vestal). Finalmente Aki, jefa del programa Tekkamen, la escoge y se integra al equipo formado por Natasha, Darbit (Tekkaman Sodoma), los pilotos de las naves Alfa, Beta y Gama: Anita, Goriente y Hayato Kanarami (admirador de Yumi). Las pruebas del reactor Voltekka (un arma implantada al hombro de los guerreros que crea una antimateria subdimensional alrededor del objetivo, repitiéndose esta acción en cadena y eliminando cualquier cosa de su camino) han culminado y sólo se necesitan hacer la implantación a los Tekkamen para comenzar las pruebas. Entretanto, un Tekkaman alienígena destruye las tropas terrestres en Urano y se dirige a nuestro planeta, en ese mismo instante hubo un error en el proceso del reactor Voltekka (Yumi tendrá el poder que le correspondía a Natasha, ahí se inicia la rivalidad y el desprecio). Al ser una principante, Yumi permanece en la base mientras sus compañeros Tekkamen son enviados a la misión, pero los capturan; en un acto temerario, la chica decide rescatarlos con la ayuda de Hayato como Tekkaman Evil...

Virgin Blood

Darbit quiere confesarle su amor a Aki pero no lo consigue. Un nuevo ataque interrumpe la situación por lo que el equipo es enviado, Yumi descubre en la lucha que los Tekkaman alienígenas también tienen sentimientos como los humanos. Este incidente desconcierta al grupo y se detienen las acciones por el fallecimiento de un extraterrestre. En venganza, los alienígenas capturan a Yumi. Ante esta circunstancia Aki decide transformarse en una Tekkaman, demostrando la piedad de una profesional...



Los Inmortales



Virgin Dream. La obsesión de Yumi

Yumi está enamorada del legendario Tekkaman Blade, quien trabaja en su misma base; al reconocerlo (hace diez años que él fue visto en la guerra con Lahdam) le declara su amor y el porqué quiso ser una Tekkaman. Por otro lado, una nueva operación viene preparándose para detener a una nave invasora que se dirige a la Tierra. Yumi está preocupada por la relación amorosa entre Aki y Reisen (Tekkaman Blade) y, disgustada, desobedece las órdenes, marchándose con Hayato para aniquilar a la amenaza. El equipo se une al combate pero son capturados, Tekkaman Blade reaparece...



Darbit

Hayato

Dead-Boy. La caída de un héroe

Tekkaman Blade pierde ante un misterioso Tekkaman soltai. Mientras, Darbit conoce a un extraño personaje llamado Dead End; Yumi quiere derrotar al Tekkaman alienígena y con toda la tropa se van a buscarlo, pero fracasan en el intento. Enterados de lo sucedido, Aki y Blade (recuperado de sus heridas) van en su búsqueda, brindando otro espectacular enfrentamiento a muerte entre el misterioso Tekkaman y Blade (D-Boy)...

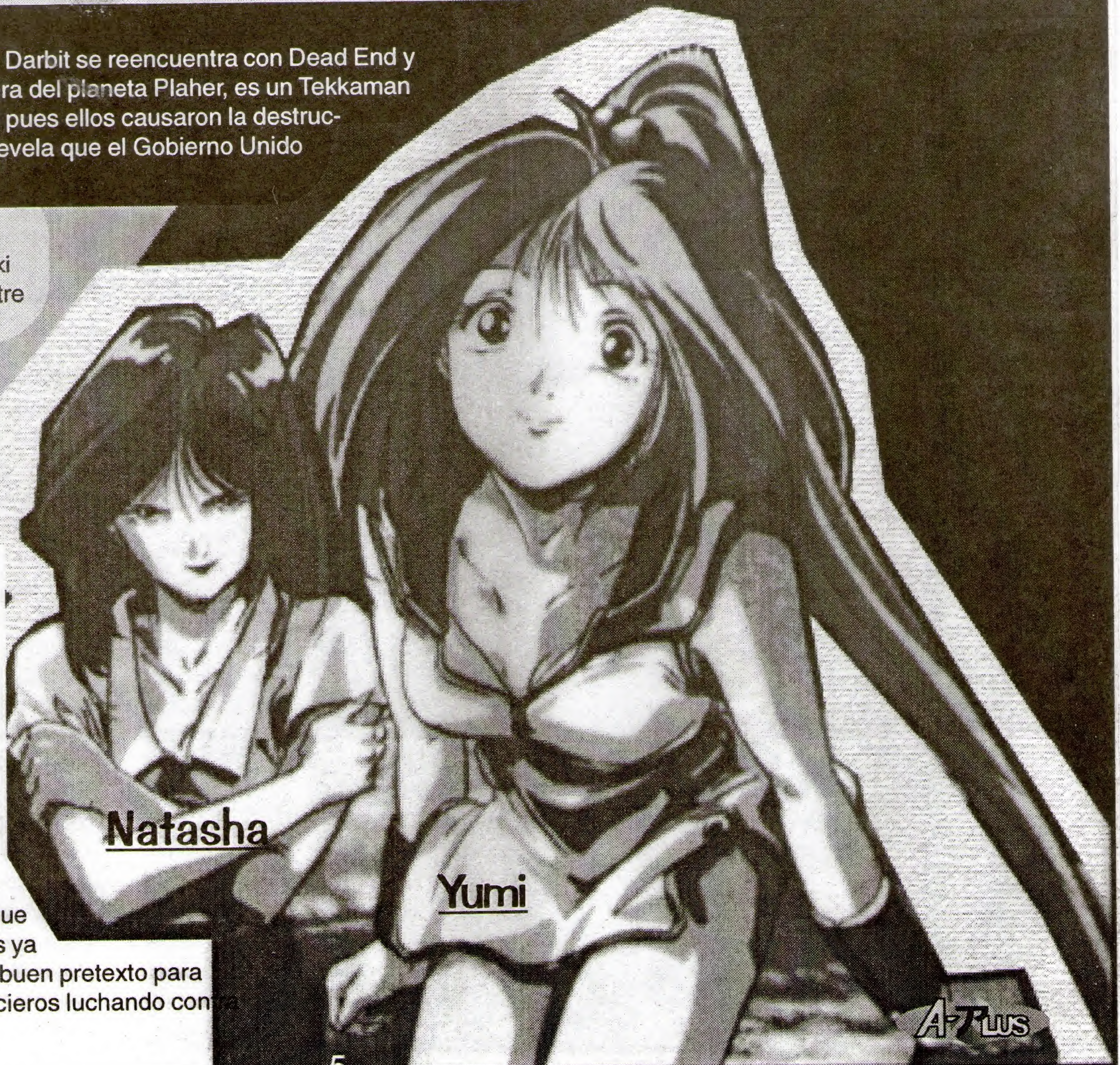
Dirty Night.

Los Tekkamen están consternados. Darbit se reencuentra con Dead End y éste le cuenta su pasado (el chico era del planeta Plaher, es un Tekkaman que quiere vengarse de Blade y Aki pues ellos causaron la destrucción de su planeta), pero Darbit le revela que el Gobierno Unido fue quien ordenó la explosión.

Dangerous Boy.

Yumi y D-Boy han desaparecido; Aki revela la historia sobre la guerra entre Radlur con Plaher; los Tekkamen renegados se aproximan, Dead quiere morir, Darbit no lo deja; la tensión crece, Yumi expulsa a los rebeldes, Tekkaman Blade le da una nueva oportunidad a Dead pero éste ¿re-capacitará?

La serie de OVAs posee excelentes escenas de combate e imágenes de transformación. Tipo *Rayearth*, destaca más la figura femenina. A pesar de usar un argumento conocido, tiene secuencias personalistas para los monólogos (recurre a los *flashback* o escenas de recuerdos) y a las escenas contundentes. La musicalización es adecuada, agregándole ese toque de intriga. Aunque Tekkaman Blade II emplea recursos ya usados, su trama es aceptable, un buen pretexto para recordar los animes de robots justicieros luchando contra extraterrestres.



Natasha

Yumi

EL ABC DE LOS JUEGOS FANTASTICOS

Aburrido de lo mismo, no eres bueno en los deportes, te cansas rápido de leer una novela, no te gustan los programas de la televisión o simplemente quieres cambiar la rutina. He aquí algunas sugerencias.



pasajera o el «escapismo de las tensiones» como lo designó un diario limeño en su revista sabatina (Somos # 409).

Quien recién se inicia en este sorprendente e inacabable universo lleno de aventuras fantásticas, se puede confundir o engañar si no sabe diferenciar las tres distracciones que se asemejan en la temática fantástica mas no en la práctica,

aunque los jugadores de RPG o TCG casi simultáneamente aprenden y ejercen estos pasatiempos. Lógicamente, la adquisición varía de acuerdo al título escogido desde los más clásicos (*Advanced Dungeons & Dragons - AD&D*)

hasta los modernos (*Alternity*), además de la economía de cada aprendiz

(cuánto dinero está dispuesto a gastar para comenzar la fantasía). A

diferencia de los tradicionales juegos de mesa (*ludo, damas chinas, dominó, naipes*, etc) en los RPG y TCG necesitas habilidad, dominio, paciencia, voluntad y creatividad. Aprender el reglamento, las tácticas y artimañas requiere tiempo y dedicación. Puede resultar complejo, pero no aburrido.

Juegos de Rol: el trabajo en equipo

Considerados por los aficionados como el pasatiempo más excitante del mundo. Los juegos de rol consisten (como ya ha sido mencionado en números anteriores) en asumir una personalidad distinta a la propia, ser otra persona (aunque sea algunas horas), actuar de la manera que se comportaría ella, así contradiga tu personalidad. Pero en tu aventura no

estás solo, contigo participan otros jugadores. Al igual que uno, ellos ocupan diferentes papeles

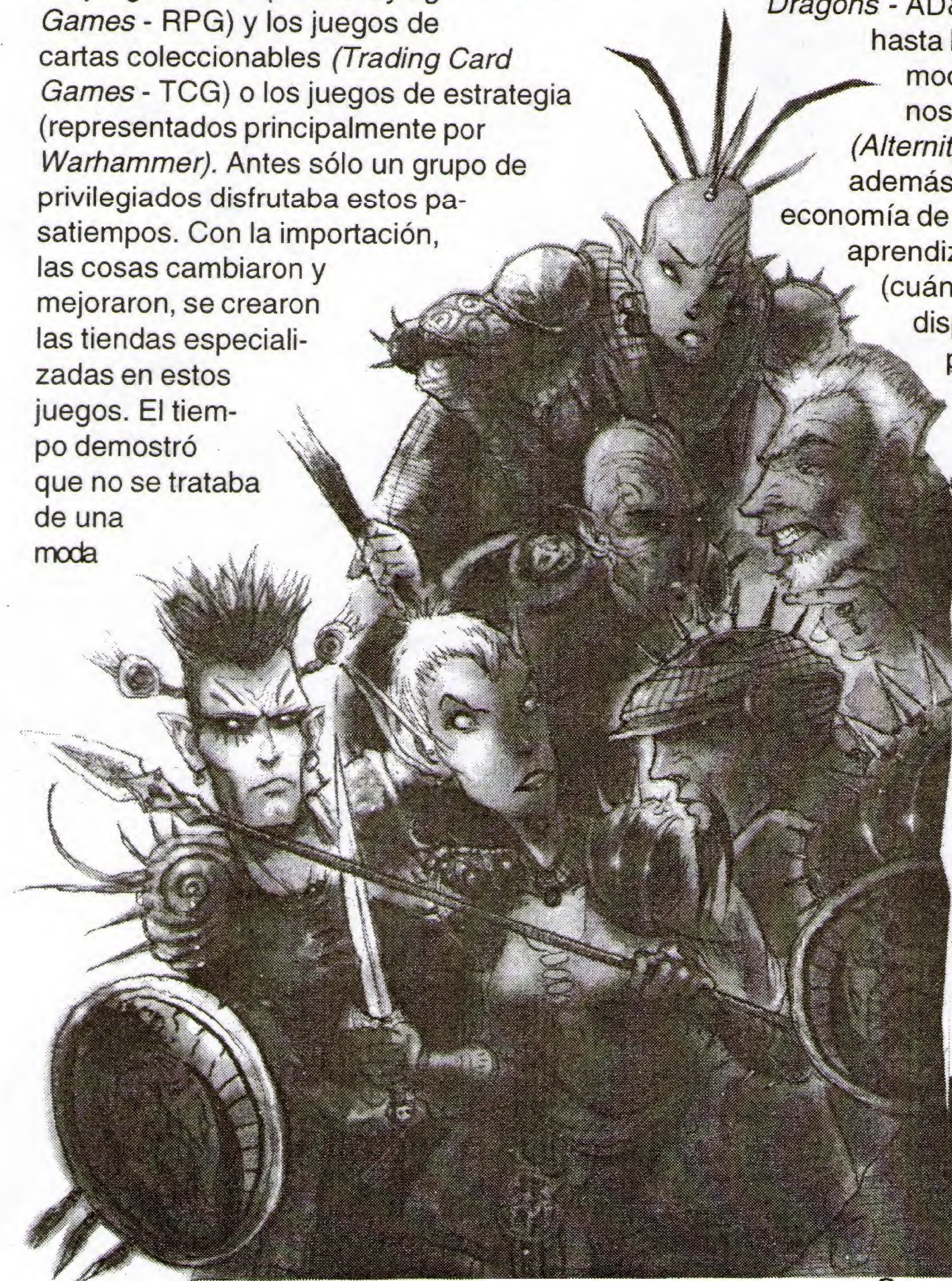
(participan entre tres a diez personas). Necesitarán trabajar en equipo para cumplir la tarea colectiva que les

encomendará un jugador elegido como árbitro, él se encarga de indicar al grupo aventurero si en la misión habrá retos, peligros, ad-

vertencias, etc. y siempre de acuerdo al ambiente en que se desarrolla la acción (aventura medieval, espacial, de súper héroes, etc.). El objetivo del RPG no es ganar, sino divertirse y socializar.

Los requisitos indispensables en los juegos de rol son: olvidar las tensiones en ese momento y tener mucha imaginación para vivir las aventuras. Entre cuatro y seis horas es la duración por sesión (según el reglamento del *Manual del Jugador* de AD&D, el juego puede durar hasta ocho horas); en cada reunión se desarrolla una aventura y si ésta no es terminada deberá continuar en la próxima sesión hasta ser acabada (el tiempo es ilimitado).

Se deben cumplir ciertos requisitos: la edad mínima del participante es de diez años; se debe buscar un lugar apropiado para practicar, donde no molesten ni interrumpan el juego, sentados en torno a una mesa lo más cómodamente posible; tener papeles para apuntar la ficha del





Game Zone viene realizando campeonatos de Magic desde 1997.

personaje con sus características (registro), lapiceros; dados de cuatro, seis, ocho, diez, 12 y 20 lados; libros de reglamentos como referencia (principalmente el árbitro debe documentarse antes de cada reunión); y lo principal: la comida y los refrescos. Finalizada la misión, los personajes creados pueden volver a protagonizar otra aventura. Las extensiones se compran por separado.

Los TCG: entró la apuesta al juego

Muchas veces, los TCG son confundidos con las tradicionales tarjetas coleccionables (por los dibujos o el tamaño). A diferencia de los RPG, el objetivo aquí es eliminar al adversario, de acuerdo a las armas o poderes que te proporcionan las cartas. Para este pasatiempo no tienes que preparar un personaje y en comparación al anterior es relativamente más barato, de breve duración (media hora) y puedes jugarlo en cualquier lugar (portátil). Un día de juego es suficiente para comprenderlo; participan dos contrincantes para el duelo, cada uno con su propia baraja y una hoja para llevar el

puntaje. En la mayoría de casos, te limitas a una sola categoría; tienes la posibilidad de apostar, dar castigos a tu rival o aumentar tu colección de cartas (si los jugadores están de acuerdo, el ganador se queda con una carta del perdedor), es cuestión de práctica y un poquito de suerte. El más popular en todo el mundo es *Magic: The Gathering*.

¡Es hora de pelear!

Otra opción son los juegos de estrategia militar, que combinan el aeromodelismo, con ejércitos representados en miniaturas a escalas, pintados por los propios participantes con toda su escenografía completa. Se necesita un lugar permanente para colocar el tablero de juego (uno mismo lo puede construir), dados, tablas de referencias, planillas, hojas y tarjetas de control, frascos de pintura para la iluminación y sombreado, pinceles, pegamento, libro de batallas, etc. Algunas miniaturas y herramientas se adquieren aparte.

El lugar del encuentro

Cada año la legión de fanáticos aumenta en los diferentes pasatiempos referidos; con la tecnología es posible encontrar una lista enorme de series, películas, historietas, manga, anime o videojuegos en estas modalidades. Por el momento, las tiendas son lugares de encuentro para conocer aficionados como en *Game Zone*, empresa especializada en juegos de fantasía y distribuidor exclusivo en el Perú de la compañía *Wizards of the Coast* y de realizar la *Competencia Internacional de Duelistas*, torneos de *Magic* en los países afiliados. Giancarlo Germany, gerente general de *Game Zone*, consi-

dera a *Magic* como *el caballito de batalla* que le permitió introducir en el mercado una variedad de juegos de fantasía, exitosos en el extranjero, pero ahora tiene interés en incursionar en otros géneros. En la variedad está el gusto, hay juegos para todos los bolsillos desde los

más simples hasta los más complejos.



WARHAMMER

Un argumento muy poderoso

LOS HABITANTES

La raza que mejor conoce el fascinante mundo de *Warhammer* es la de los Altos Elfos, grandes navegantes del

océano del norte.

Aunque ellos tienen amplios conocimientos, no comparten la información con las demás razas por considerarlas inferiores.

Los humanos sólo conocen una pequeña parte del mundo que los rodea; los territorios conocidos son llamados El Viejo Mundo. En él cohabitan junto a enanos, elfos y la diminuta raza de los halflings, así como muchas otras criaturas malignas que habitan las montañas y los bosques.

Los Altos Elfos guardan celosamente información sobre otras razas, información que sería de gran utilidad para comprender el poder que acecha desde el norte, proveniente de las Tierras del Caos. Aun así, la variedad de ejércitos para escoger es muy amplia. Dentro de los cuales encontraremos:

Los Bretonianos: Reino humano ubicado en las antiguas tierras de los elfos que fueron abandonadas hace décadas, después de la guerra contra los enanos. Los bretonianos poseen la caballería más respetada del Viejo Mundo. Todo bretoniano es consagrado al servicio de su diosa, La Dama del Lago.

El Ejército del Imperio: Fue fundado por Symar, gran amigo del rey enano Kurgan a quien salvó la vida. El Imperio es una gran potencia comercial y militar. Para un guerrero del Imperio, el mayor valor que posee es su honor.

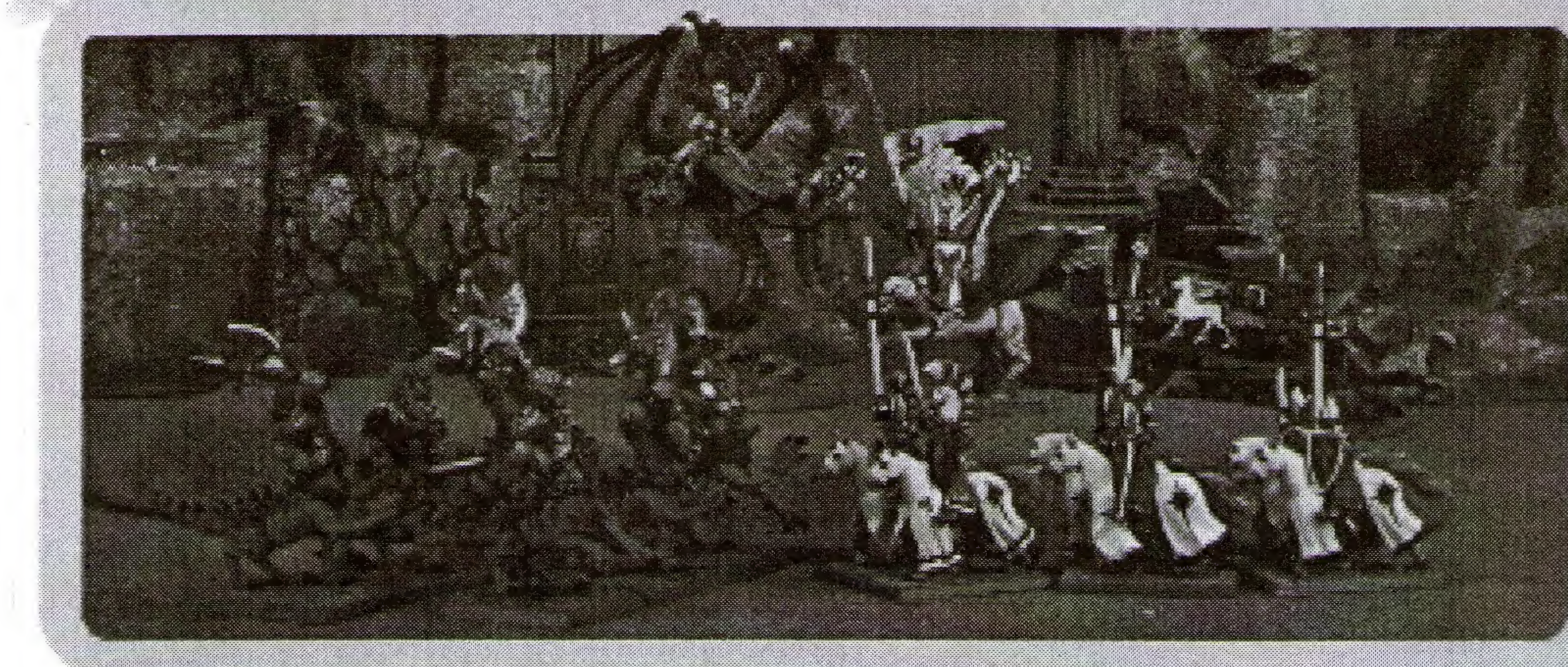
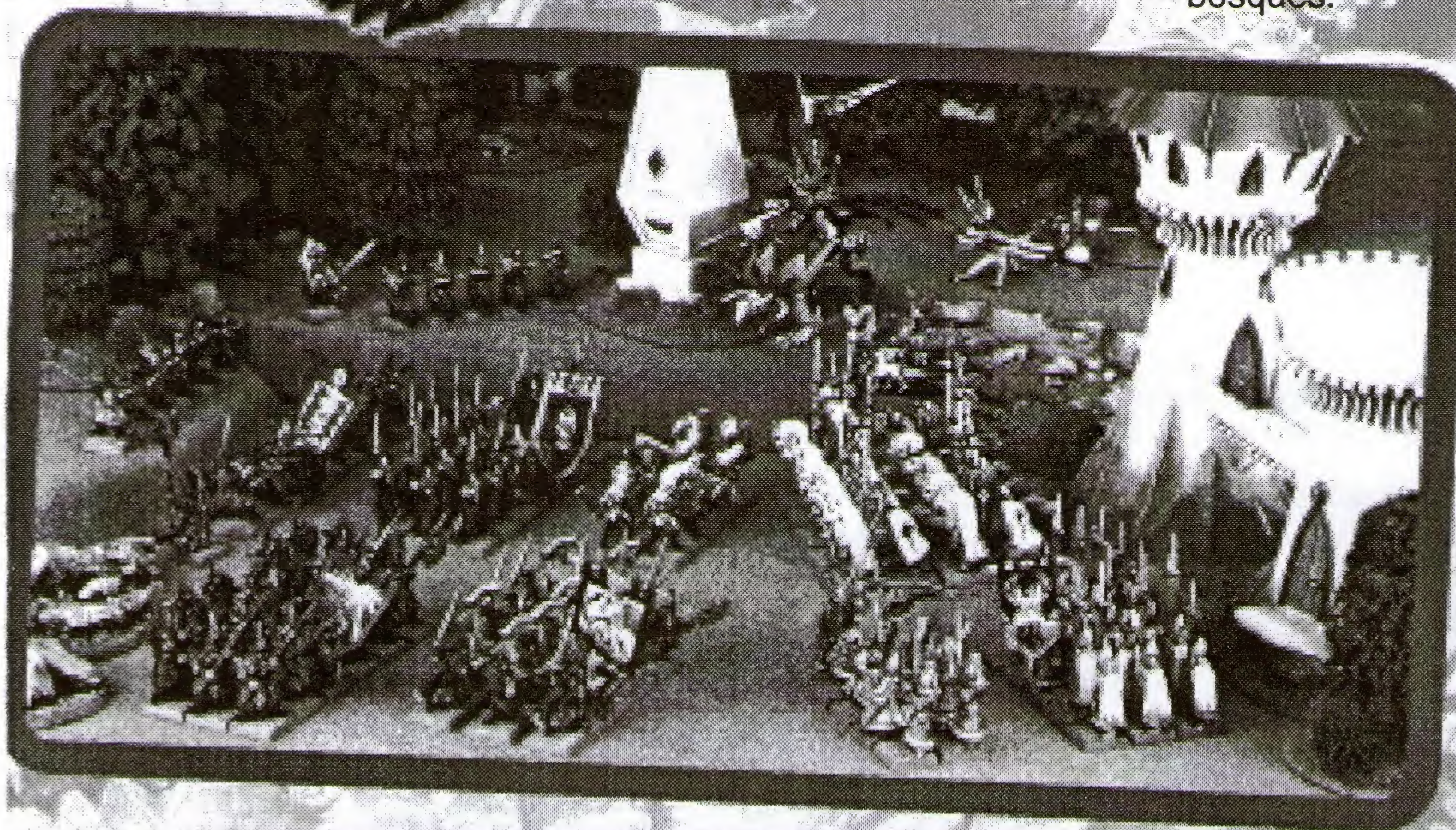
Hombres Lagarto: Traídos por los antiguos visitantes de las estrellas, conocidos como los Ancestrales, quienes trajeron la civilización al mundo. Los hombres lagarto habitan donde se ubicaron sus antiguos amos.

Orcos y Goblins: Conocidos como los *pieles verdes*, ellos poseen una piel resistente tan fuerte como su odio hacia los enanos. Para ellos el único enano bueno es un enano muerto, pero mejor aún es un enano moribundo que les diga dónde están sus camaradas.

Altos Elfos: En *Warhammer*, los elfos son seres orgullosos y de porte noble. Aunque de constitución delgada y elegante, son sorprendentemente ágiles y fuertes. Enemigos a muerte de los enanos.

Elfos Oscuros: Los eternos enemigos de los Altos Elfos, los Elfos Oscuros fueron desterrados de su tierra natal y actualmente viven en Naggaroth, la desolada tierra del frío.

Enanos: En el pasado llegaron a prosperar bastante, aunque fueron perdiendo territorios ante el ataque de sus enemigos. En la actualidad son pocos, pero siguen siendo una raza orgullosa y desafiante, tan inflexibles y duros como las mismas rocas. Después de la longitud de su barba, un enano puede valorarse por la cantidad de cerveza que bebe.





Pero éstos son sólo algunos seres de los que existen en el mundo de Warhammer, pues también podrás encontrar criaturas tan raras como dragones, gigantes, quimeras, grifos, hidras, arpías, etc. Esta no es una tierra donde un aventurero solitario sobreviviría, por eso es necesario formar todo un ejército y así tener la posibilidad que tu raza sobreviva.

LOS TERRENOS

Los reinos más grandes e importantes de la humanidad son **El Imperio y Bretonia**. El Imperio está situado en el centro del Viejo Mundo y es el pueblo humano más poblado y poderoso; al sur del Imperio se encuentra el reino de Bretonia, cuyos valerosos caballeros son admirados en todos los territorios conocidos.

Los otros reinos humanos son más pequeños y menos poderosos, como las tierras de **Kislev**, gobernadas por su feroz guerrera Zarina, y los dominios bárbaros que habitan en la montaña de **Norsca**.

Al sur del Imperio se encuentran las **Tierras Yermas**, dominadas por los belicosos orcos y goblins, mucho más al sur se encuentran las temidas **Tierras de los Muertos**.

Frente a las tierras del sur, cruzando el gran océano occidental, se encuentran los territorios de **Lustria**, dominio de los hombres lagarto. Sin mencionar a la región del **Caos**, que es dominada por cuatro dioses hermanos y rivales entre sí; llamados Khorne, Nurgle, Slaanesh y Tzeentch.

JUEGO DE NIÑOS O AFICION?

Los juegos de fantasía se han ganado el agrado de muchas personas, en los últimos años se han vuelto muy populares alrededor de todo el mundo. Los primeros eran en base a explotar al máximo la imaginación de los jugadores, para lo cual debían crear un personaje con el cual se involucraban profundamente. Luego, esto se mezcló con las cartas coleccionables siendo el siguiente paso fusionarlos con el modelismo y las figuras coleccionables.

De esta forma nace la idea de un nuevo tipo de juego, dirigido a un público con mucha dedicación y paciencia, pues si a primera vista Warhammer parece un juego de niños, debes tomar en cuenta que le dedicarás mucho tiempo, ya que cada jugador debe armar su propio ejército, teniendo que preparar todos los miembros de cada batallón. Primero armando cada miniatura, luego pintádola y finalmente decorando los escenarios de las batallas (con estructuras como castillos, pueblos, bosques acantilados, etc). Todos estos pasos deben ser cuidados hasta el más mínimo detalle para poder apreciar tu ejército en plenitud.

Elfos Silvanos:

Son la única colonia élfica que queda en el Viejo Mundo, viven en el corazón del bosque de Loren y son aliados de los Bretonianos.

Los No Muertos: Devueltos a la vida gracias a la magia maligna, los no muertos sirven a su señor Nagash, quien lanzó el poderoso hechizo de invocación que reanimó a numerosas criaturas siniestras. Entre las filas de los ejércitos no muertos podemos encontrar a esqueletos guerreros, zombis, necrófagos, vampiros, entre otros horribles engendros.

Enanos del Caos: En la antigüedad, la ambición de muchos enanos los llevó a explorar las desconocidas Tierras del Caos, en el Polo Norte. Allí se ubicaba un portal, por el cual llegaron las naves de los Ancestrales; sin embargo este portal explotó de improviso creando una nube mágica que convertía a todos los seres que tocaba en criaturas deformes, distorsionadas, formadas por energía mágica en vez de materia. Así surgen los Enanos del Caos.

Los Skaven: Son hombres rata, poseedores de reinos subterráneos. Dichos territorios originan competencias salvajes contra los enanos. Seres dotados de una gran inteligencia y astucia, no son bien vistos por ninguna raza.



COMBATE: MATAR O MORIR HE AHÍ EL DILEMA



Ahora que ya tienes tu personaje creado, es el momento para probar tu destino y saber si fueron acertadas tus decisiones. En medio del combate el éxito consiste en sobrevivir para poder conseguir tus metas y demostrar que puedes enfrentar el futuro.

En el mundo fantástico donde se desarrolla *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), debes cumplir un objetivo definido, como derrotar un tirano, proteger a una doncella o coseguir un tesoro. Para lograrlo no podrás evitar cruzarte con diversos enemigos a lo largo de tu camino. ¿Qué tan difícil puede ser derrotar a golpes a tus rivales?, podría pensar cualquier principiante, pero esto no es tan sencillo como parece pues en una lucha un Personaje Jugador (PJ) puede realizar diversas acciones, como tratar de sorprender al enemigo, atacarlo a distancia con dardos o hechizos, acercarse para luchar cuerpo a cuerpo, golpearlo con o sin armas, tratar de desarmarlo, hacer una retirada estratégica (si las cosas se ponen realmente difíciles) o huir como alma que lleva el diablo. Todos estos y otros actos tienen una forma específica de cómo realizarse en AD&D.

Si la lucha es el único modo que tienes para resolver una situación, debes tener en cuenta lo siguiente:

Categoría de Armadura (CA):

Es la protección que te brinda una armadura. Los diversos tipos de armadura te brindan también distintas CA; sin embargo, no sólo las armaduras te dan seguridad sino que también puedes contar con escudos o acciones (como esconderte detrás de una inmensa roca). Una alta puntuación en Destreza también te proporciona una bonificación en tu CA (ver tabla 2 - A-PLUS dos). Cuando menor sea tu Categoría de Armadura, más difícil es que te den (ver tabla 46 - A-PLUS cinco).

GACO: Es una forma abreviada de decir «Golpear Categoría de Armadura 0» y es el puntaje que un Personaje (Jugador o no) debe obtener en su Tirada de Ataque para golpear una Categoría de

Armadura 0 con éxito.

Tirada de Ataque: Se realiza con un dado de veinte lados (1d20), el puntaje obtenido en éste se resta de tu GACO, si el resultado es igual o menor que la Categoría de Armadura que intentas golpear, entonces has tenido éxito. Las Tiradas de Ataque pueden verse modificadas por la Fuerza del personaje. Una vez acertado el ataque, se determina el de daño.

Por ejemplo: Grim, *La Roca*, es un guerrero berserker enano que odia a los magos e intenta acabar con uno a pesar que éste se encuentra bien protegido por sus compañeros de aventura. El joven mago tiene una CA de 10 pues no lleva armadura alguna, sin embargo como está siendo defendido por sus inexpertos camaradas, el *Dungeon Master* (DM) decide mejorarle su Categoría de Armadura a 2. Grim ataca de todas formas (confiado en su GACO de 15) y obtiene un 14 en su Tirada de Ataque, a esto le suma 1 debido a su bonificación por Fuerza 17 (ver tabla 1 - A-PLUS dos), por lo que su tirada se convierte en 15.

$15 \text{ (GACO)} - 15 \text{ (Tirada de Ataque)} = 0$. Como el resultado es menor que la CA, entonces Grim lo hiere con su poderosa hacha de batalla y determina el daño tirando 1d8 (ver tabla 44 - A-PLUS cinco), obteniendo un 5.

El mago tenía 3 Puntos de Golpe pues, al estar en Nivel 1, le había salido ese puntaje tirando 1d4 (ver tabla 20 - A-PLUS tres). Por lo tanto, el daño causado es excesivo ($3 - 5 = -2$) y el joven mago se despidió del mundo.

Tirada de Iniciativa: Pretende determinar en qué orden ocurren las cosas. Una vez declaradas las acciones a realizarse en un *round* de combate, se efectúa la Tirada de Iniciativa por cada bando en conflicto. Esta tirada se realiza con 1d10 y el bando que

Tabla 53: GACOS CALCULADOS

	Nivel									
Grupo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bribón	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16
Hechicero	20	20	20	19	19	19	19	18	18	18
Luchador	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
Sacerdote	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14

Tabla 60: TIRADAS DE SALVACION, PERSONAJE

Categoría	Nivel	Tirada promedio (1d20)
Bribones	1 - 4	14
	5 - 8	12
	9 - 12	11
Hechiceros	1 - 4	13
	6 - 10	11
Luchadores	1 - 2	15
	3 - 4	14
	5 - 6	12
	7 - 8	11
Sacerdotes	9 - 10	9
	1 - 3	13
	4 - 6	12
	7 - 9	10
	10 - 12	9

obtenga el puntaje más bajo será quien comience las acciones. si ambos bandos obtienen el mismo puntaje las acciones se realizarán en simultáneo.

Tirada de Salvación: Como su propio nombre lo dice, es la tirada que todo personaje debe hacer para tratar de evitar una fatalidad casi segura, teniendo que obtener un puntaje de acuerdo a la Categoría de personaje que sea (guerrero, hechicero, etc.). Algunas situaciones en que se puede realizar la Tirada de Salvación son: en ataques paralizadores, contra venenos o muertes mágicas; petrificaciones o polimorfismos; para protegerte de hechizos lanzados por cetros, varas o varitas; intentar salvarte de armas de aliento (como las de un dragón rojo) o cualquier conjuro. Aquí se emplea 1d20 y si el resultado es igual o superior al necesario según tu Categoría y Nivel de Experiencia, te habrás salvado.

El round de combate

Los combates en AD&D se dividen en rounds. Un round representa un minuto en el mundo fantástico y durante este minuto tu personaje sólo puede realizar una acción básica, que puede ser:

- Realizar el número de ataques determinado por su Categoría y Nivel de Experiencia.
- Lanzar un conjuro.
- Beber una poción.
- Encender una antorcha.
- Usar un objeto mágico.
- Intentar abrir una puerta.
- Vendar las heridas de un personaje herido.
- Registrar un cadáver.
- Asegurar una puerta.
- Recuperar un arma caída.

Cabe resaltar que diez rounds equivalen a un turno, esto es importante recordarlo para los conjuros que duran turnos.

El momento de la verdad

Aunque en la vida real los combates son todo un caos, en AD&D se deben respetar ciertas reglas que ponen un poco de orden a las luchas (antes de convertirlas en violencia y sangre sin sentido).

1. El DM decide qué acciones realizarán los monstruos y Personajes No Jugadores (PNJs). Todo esto en carácter reservado.
2. Todos los Personajes Jugadores (PJs) involucrados en la lucha declaran que acciones van a realizar sus personajes.
3. Se determina la Iniciativa.
4. Los ataques se realizan por orden de

R&L: Combate

Tabla 61: AHUYENTAR MUERTOS VIVIENTES

Tipo de muerto	Nivel de sacerdote									
viviente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Esqueleto	10	7	4	A	A	D	D	D	D	D
Zombie	13	10	7	4	A	A	D	D	D	D
Ghoul	16	13	10	7	4	A	A	D	D	D
Sombra	19	16	13	10	7	4	A	A	D	D
Entidad	20	19	16	13	10	7	4	A	A	D
Ghast	---	20	19	16	13	10	7	4	A	A
Aparecido	---	---	20	19	16	13	10	7	4	A

Los números listados deben ser obtenidos al tirar 1d20, si el resultado es igual o mayor al número listado, el intento de ahuyentar tiene éxito. La «A» representa éxito automático y la «D» significa que el muerto viviente es además destruido.

Iniciativa

Las acciones que son declaradas no pueden ser cambiadas una vez lanzada la iniciativa.

Atacotes y ataquitos

Los ataques que puede realizar un jugador pueden ser divididos en dos clases:

Ataque con armas: El jugador puede atacar con el arma de combate cuerpo a cuerpo que desea, como espadas, hachas, lanzas, etc. Para esta acción es necesario acercarse cuidadosamente al enemigo para poder conectar el golpe.

Para atacar a distancia, comunmente se usan las armas de proyectiles. Estas pueden ser de dos tipos:

- Las de blanco único; como las flechas, hondas, dardos y similares.
- Las de tipo granada; como las rocas, frascos de aceite o jarras de ácido.

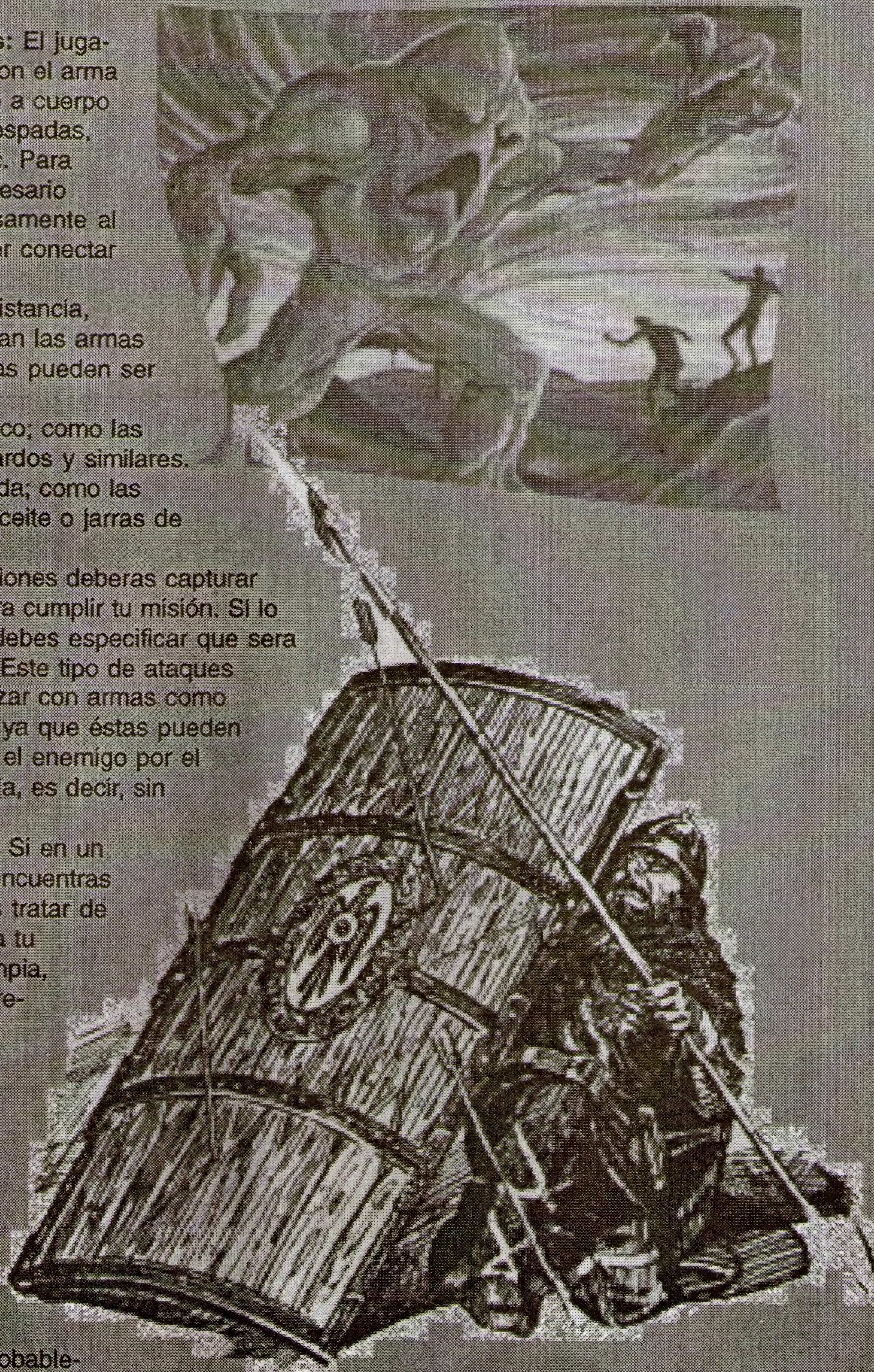
En ciertas ocasiones deberas capturar vivo al enemigo para cumplir tu misión. Si lo atacas con armas debes especificar que sera un *ataque no letal*. Este tipo de ataques sólo se puede realizar con armas como espadas y hachas, ya que éstas pueden hacer contacto con el enemigo por el lado plano de la hoja, es decir, sin herirlo.

Ataque sin armas: Si en un enfrentamiento te encuentras desarmado, puedes tratar de golpear o someter a tu enemigo a mano limpia, pero debes tener presente que si tu rival está armado te encontrarás en una situación bastante difícil. En estos casos es mejor optar por una retirada estratégica si tienes alguien que te cubra la espalda, sino tu oponente probablemente acabará contigo.

Durante el combate los magos y clérigos pueden realizar sus hechizos y conjuros, siempre respetando el orden de iniciativa.

Daño y muerte de un personaje

Es casi imposible evitar que en algún momento tu personaje sufra daño.



La cantidad de daño se ve afectada por diferentes factores, como la Fuerza, el número de ataques o la habilidad de tu adversario. El daño de las armas es real y debe de ser restado en su totalidad de los Puntos de Golpe del personaje herido.

Los golpes a mano limpia (así como los ataques no letales) causan sólo el 25% de daño real, el otro 75% se considera como daño temporal y es restaurado luego de 2d6 rounds. Generalmente bajan 1d2 puntos de daño.

Los Personajes Jugadores suelen tener una enorme tendencia a caer desde grandes alturas, si bien la caída no es peligrosa, el aterrizaje puede ocasionar gran dolor. El daño por caída se calcula lanzando 1d6 por cada 3 metros caídos.

templos por los servicios) y es administrada a través de conjuros, pocimas o dispositivos mágicos, la mayoría con efectos inmediatos.

Muerte de un personaje

La muerte es parte natural de la vida, en AD&D es algo con lo que un PJ tarde o temprano tendrá que enfrentarse. Cuando los Puntos de Golpe de un PJ se ven reducidos a cero, este personaje estará inmediatamente muerto e incapaz de hacer nada a menos que sea regresado a la vida con algún efecto mágico.

Los casos de muerte dentro de un mundo fantástico pueden ser de las formas más variadas, aterradoras, horribles e incluso en ciertos casos pueden llegar a ser hasta cómicas (¿?).

Bien, imagina el caso de un valeroso héroe que sobrevive a un desigual combate contra tres ladrones y dos ogros, después de la lucha se aloja en una posada de mala muerte donde, al tirarse rendido sobre la cama, cae encima de una araña venenosa que sin querer acaba con la vida del infeliz.

Algunos casos específicos de muerte de un personaje pueden ser:

- Muerte por veneno: Un personaje que muere envenenado puede tener el veneno activo en su cuerpo durante 2d6 horas después de su muerte. Esto se debe tener en cuenta si se piensa revivir de inmediato a la víctima, si no es mejor buscar un antídoto ya que el personaje revivido puede morir en cuestión de segundos.

- Muerte por daño masivo: Además de morir cuando los puntos de golpe se reduzcan a cero, un personaje sufre el riesgo de morir cuando sufre un daño masivo de 50 o más Puntos de Daño a consecuencia de un solo ataque.



En este caso el personaje deberá realizar una tirada de salvación y si falla, el PJ morirá automáticamente, así le quedarán Puntos de Golpe todavía.

Revivir a los muertos

Una vez muerto un personaje, puede ser vuelto a la vida gracias a un conjuro de *alzar a los muertos*, de *revivificación* o cualquier otro dispositivo que cumpla con alguno de esos efectos. Cada vez que un personaje es devuelto a la vida debe de realizar una tirada (con 1d100) de *supervivencia a la revivificación* basada en su Constitución actual (ver tabla 3 - A-PLUS dos). Si el PJ obtiene un porcentaje igual o menor al que necesita, la revivificación se considera lograda y el PJ vuelve a la vida.

El personaje revivido debe restarle un punto a su puntaje de Constitución permanentemente cada vez que sea vuelto a la vida.



El tipo de daño más horrible es el producido por drenaje de energía (que te resta Niveles de Experiencia). Esto lo pueden realizar ciertos tipos de muertos vivientes y otros monstruos particularmente espantosos. Para evitar estos casos es mejor contar con la compañía de sacerdotes y/o paladines, ya que ellos cuentan con el poder para espantar muertos vivientes.

Otra clase especial de daño es el causado por veneno, dependiendo tu vida de la clase de veneno que sea (si fallas tu Tirada de Salvación, algunos te pueden causar un poco de sueño como la más horrenda de las muertes). Los casos de muerte por veneno son muy comunes en AD&D, siendo mayormente causados por asesinos, animales ponzoñosos y posaderos ineptos que frecuentemente dejan descomponer la comida.

Curación

Cuando un PJ es herido, naturalmente tratará de curarse. Este hecho puede ocurrir de forma natural o mágica.

- Curación natural: Todo personaje tiene derecho a la curación natural que es de forma común y gratuita. Un personaje se cura a razón de un punto por día durante el cual no podrá hacer nada más agotador que caminar o cabalgar.

- Curación mágica: Este tipo de curación es costosa (generalmente ofrendas a los



t h e

hobby

shop

En Perú
somos
tu
Cuartel
General
de:



WARHAMMER

- También vendemos **MAGIC: The Gathering**,
- Modelos de animación japonesa,
- Trenes eléctricos y
- Accesorios



Juan Carlos Delgado Velásquez

Av. Emilio Cavenecia 225 (tienda 110), San Isidro
Telf: 421 8683 / 222 2176 / fax: 422 9193
e-mail: thehobbyshop@yahoo.com

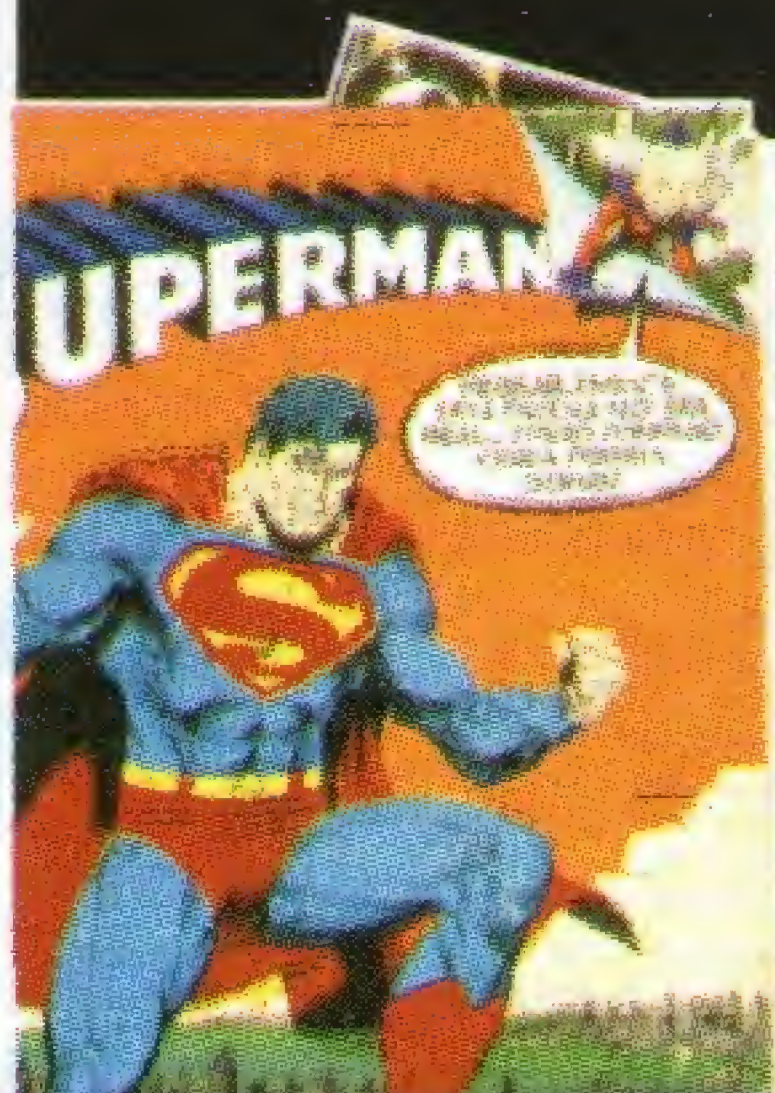
¡APUNTA BIEN!

Game Zone S. A. - Av. Aviación 3322, San Borja
Tells: 475 3919 / fax: 225 8166
<http://xgamezone.cjb.net>

WARHAMMER



**GAME
ZONE**



comics

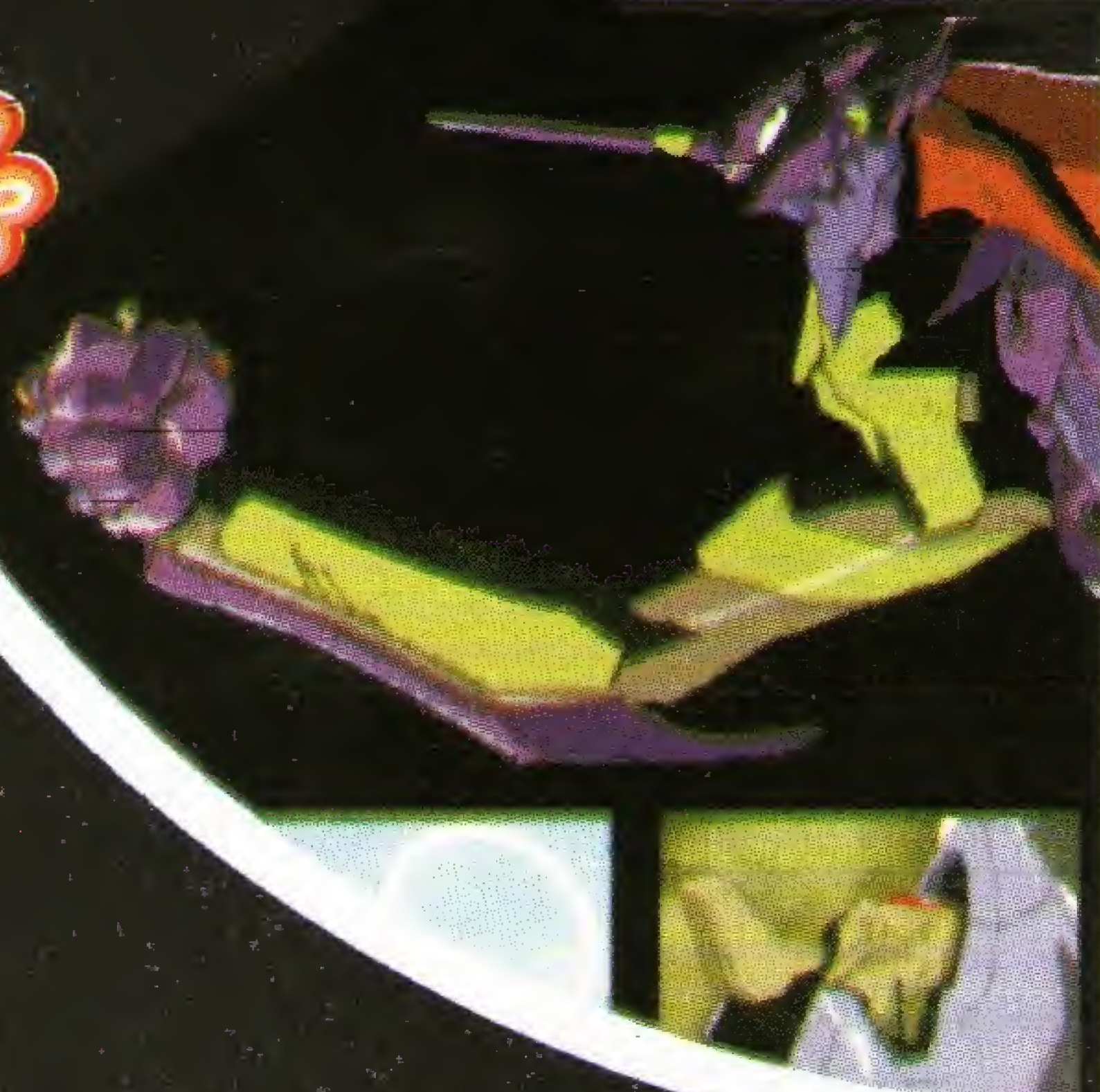
**Magic y accesorios
para rol**

**Somos
distribuidores
exclusivos de:**

MAGIC

Dungeons & Dragons

**Mangas, cards
y modelos
de animación
japonesa**



SAINT SEIYA

CRONICA DE UNA MUERTE ANUNCIADA

Sin lugar a dudas la saga de Hades ha sido uno de los temas más comentados por la mayoría de aficionados a la animación japonesa. Y la razón simplemente radica en la inexistencia de su adaptación al anime. Sin embargo, todo llega a su fin siendo hora de otorgar un descanso a los santos de Atena.

**La batalla final**

El último tomo de *Saint Seiya* se inicia con el desafío que los cinco caballeros le hacen a Hypnos, hermano de Thanatos y *amo del sueño*, cuyo distintivo es la estrella negra que lleva plasmada en el centro de su frente. Seiya (el caballero de Pegaso y preferido de Atena) y compañía quedan desprotegidos al ser destruídas sus armaduras doradas, entonces Hypnos se apodera de una pequeña estatua con la figura de Atena ante el grito desesperado del santo de Pegaso. Es Hypnos quien le muestra en qué templo duerme Atena y el verdadero cuerpo de Hades: cruzando la última de las puertas del infierno que conducen a Elisyon, el paraíso terrenal.

Sentirse impotente ante tales hechos, aunque suene ilógico, ayudó a canalizar su fuerza de voluntad impulsado por el cosmos de Atena, su maestra Marín y aquellos caballeros que en un pasado no muy lejano desempeñaron pequeños papeles en el torneo intergaláctico. De alguna manera Seiya se comunicó con su hermana Seika, quien recién apareció dentro del Santuario. Haciendo uso y abuso de una conocida frase: «ardió su cosmos hasta el infinito», las imágenes nos presentan a un Seiya irradiando grandes llamaradas envuelto por la cosmoenergía de Atena. Su imagen se borra por unos momentos para reaparecer luego vistiendo la armadura divina de Pegaso. Absolutamente todos se quedaron atónitos, pues ello significaba que Seiya por fin alcanzó el noveno sentido. Por su parte, Thanatos sólo se limita a observar la pelea.

En las manos de Hypnos se halla la estatua de la diosa. Intenta arrojarla, pero Seiya se lo impide tomando impulso y lanzándole un buen puntapié directo a su mano que destrozó esa parte de la armadura. Seiya coge la estatua antes que ésta caiga al suelo.

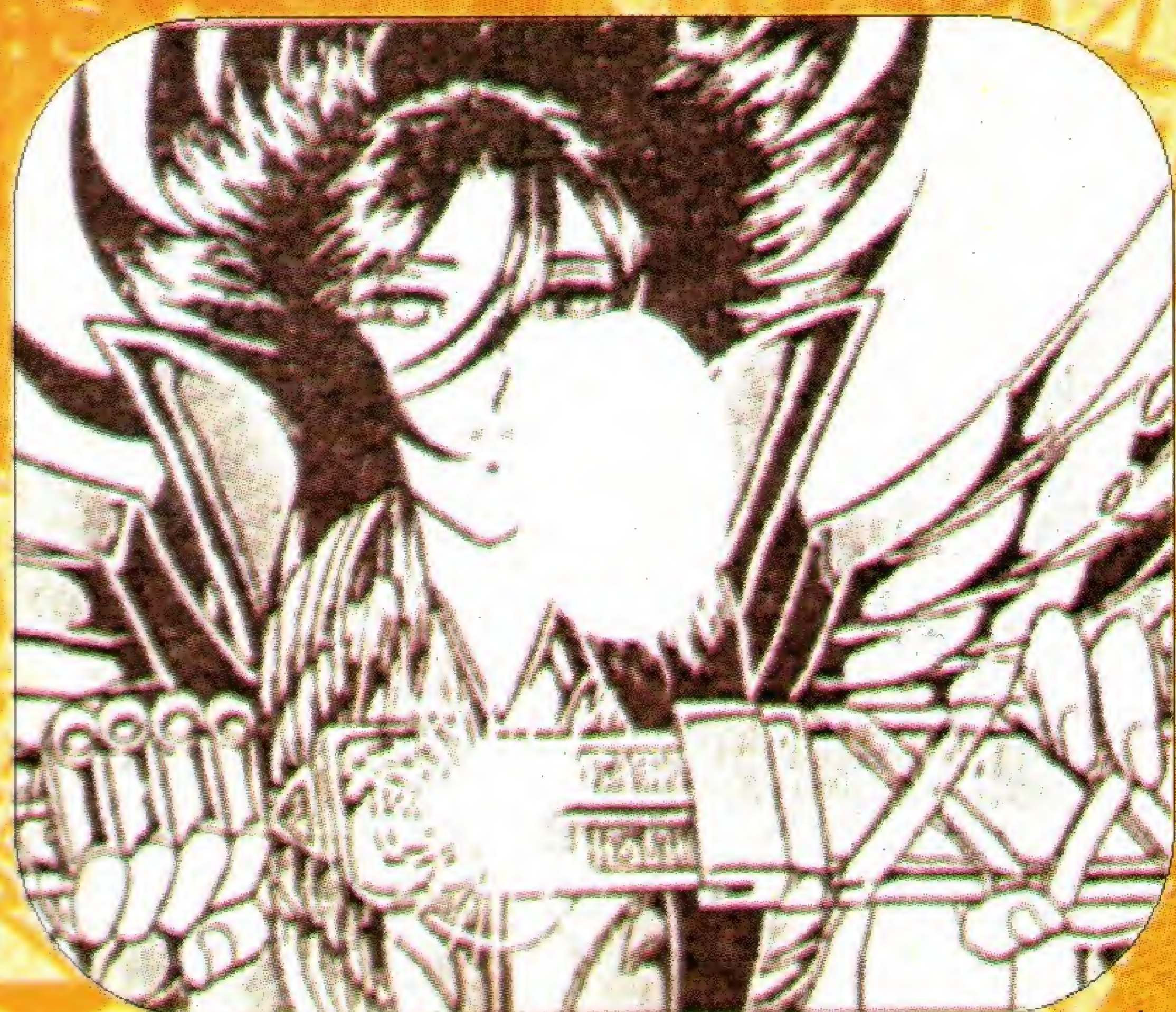
Sin embargo Hypnos no se quedaría atrás, preparando su ataque denominado «Sueño Eterno», el cual es rechazado por una esfera de energía proveniente de Seiya; quien

aprovecha la situación y lanza también su «Meteoro de Pegaso». La armadura de Hypnos prácticamente quedó desintegrada.

Luego, Seiya corre hacia Thanatos, conocido como el amo de la muerte porque es capaz de matar a sus enemigos así estén a miles de años luz de distancia. Aparece vestido con una túnica semejante a la que usa el Patriarca y en su frente lleva el símbolo de el rey David. Seiya hace añicos el trajecito, aunque hasta ahí nomás llegó. Un Ikki (caballero del Fénix) repuesto intenta asestarle su mejor golpe, pero quien termina golpeado es él. Hyoga y Shiryu gritan «¡Ikki!», Shun: «¡¡¡Hermanoooo!!!» (lo típico).

Con tanto apoyo moral Ikki aterrizó besando las flores y terco el muchacho se vuelve a levantar. Shun reacciona y con su Cadena de Andrómeda retiene el ataque de Thanatos. El amo de la muerte realiza gestos exactamente iguales a los que hacen los adversarios de Shun al enterarse quién será su contrincante: «¡Ah! Conmigo es la cosa». No obstante, la figura





de Shun también se desvanece para aparecer con la armadura divina de Andrómeda.

Mientras tanto, Seiya llega al templo y ubica la vasija que le viene succionando la sangre a Atena. Su rostro apenas se observa. Seiya intenta por todos los medios de destruirla siendo cada intento un fracaso. Pegaso se percata que en el centro del templo destaca un enorme pilar en cuya cima se encuentra la figura de un ángel sosteniendo una espada...

Volvamos con Shun. Ikki escapa. Ni con ropaje divino Shun es contrincante para Thanatos, pues al atacarlo con su «Providencia Infernal» lo manda al mismísimo infierno. Shiryu (caballero del Dragón) y Hyoga adquieren sus armaduras divinas y actuando en conjunto derrotan a Thanatos.

El último esfuerzo

Ikki llega al lugar donde se encontraba Seiya. Golpea la vasija con su «*Hou Yoku Ten Shou*», sin éxito alguno. La extraña fuerza de la vasija atrae con fuerza el cuerpo de Ikki, haciéndolo recibir tremendo impacto. Seiya se acerca y ambos fijan sus miradas en aquel ángel mencionado anteriormente. El Fénix obtiene también su armadura divina. Deciden probar suerte y al unísono lanzan sus mejores golpes, pero... *nada*, vuelven a caer. Repentinamente una espiral de luz empieza a rodear al ángel...

Tanto Ikki como Seiya ingresan al templo con la idea de acabar con Hades. Los resultados no varían. Hades aparece. Ahora la situación se aclara. En su mano derecha, al igual que el ángel, sujeta una espada. Las técnicas de ataque que emplea Hades se desconocen.

Precisamente en medio de sus ojos se concentra una energía que en forma de círculos se va extendiendo. De él se desprenden rayos que alejan a los santos y hacen volar la vasija por los aires. Hades desenvaina la espada y procede a cortar el recipiente en dos; no obstante, Ikki se interpone recibiendo el golpe. Cae malherido, pero Seiya toma su lugar. Al rato aparecen los demás santos y al estilo de los tres mosqueteros juntan sus manos («¡Uno para todos y todos para uno!») y puños para embestir a Hades. De su rostro se observa el discurrir de la sangre. Recordemos que estos caballeros son semidioses (Zeus: Papá). Por supuesto que a Hades no le hizo ninguna gracia, atacándolos con toda su furia. Seiya no se rinde. Herido se lanza sobre Hades y nuevamente es arrojado soltando la figura de Atena. Al intentar alcanzarla, Hades clava su espada atravesando la mano de Seiya. El sufrimiento no tiene tregua. Como signo de victoria, Hades alza su espada manteniendo el brazo bien erguido.

La alineación de los planetas prácticamente se ha completado y el Gran Eclipse se vislumbra.

En el Santuario, Marín, Seika y los demás no pueden creer lo que ven sus ojos. Seika reza ante las imágenes aún resplandecientes de los defensores de Saori, la diosa Atena.

En el Elisyon, Hades se dispone a terminar con Seiya cuando es envuelto por una esfera que lo protege y no sólo a él, a todos. Esa energía únicamente puede emanar de Atena. Seiya lanza la estatua para que ésta se incorpore a la vasija y la diosa pueda salir vistiendo su armadura. Ahora la lucha le corresponde a los dioses. Atena se protege con su escudo y, como ya se ha mencionado en el A-PLUS tres, entre ellos se produce un diálogo dialéctico sobre la condición del hombre y su posición en este mundo. Hades, cansado de mantener una discusión que no lo va a llevar a ningún lado, despoja de su escudo a Atena, quien en el suelo ve aproximarse la filosa punta de la espada a su pecho. Seiya sale de su ámbito de protección dispuesto a defenderla y le propina tal golpe al dios del Más Allá que por poco lo envía al Más Acá. Sin embargo, aquella espada traspasó la armadura de Seiya, cayendo mortalmente herido a los brazos de su diosa con un singular gesto de felicidad. Las lágrimas de sus amigos cubrían sus mejillas; en cambio, el rostro de Seiya yacía ensangrentado. La espada salió de su cuerpo para retornar con Hades. El sacrificio del amigo, compañero y hermano no será en vano. Shiryu, Hyoga, Ikki y Shun rompen sus esferas y juntando sus cosmoenergías con la de Atena, impulsan el báculo perforando por completo al dios griego de los infiernos. El mundo de Hades se destruye y a lo lejos brilla con inusitada intensidad una estrella. Los santos guerreros permanecen al lado de su diosa.



ALCHEMY OF LOVE (Alquimia de amor)
Tema original de la película Tenchi Muyo in Love
Compositor: Christopher Franke
Intérpretes: Nina Hagen y Rick Jude

I come to you across the divide,
 looking out a wrinkle in time.
 There is nothing less I would do
 than to stand up for truth.
 In the cold, dark ways of this lonely place
 I will warm you, hold you.
 A gold shield glistens and your breath quickens
 I stand close by over you.

1. *Two hands held strong and sure
 with the power of one,
 reaching out past the walls
 that can hold you.
 We are guardians, warriors
 come from somewhere to mind
 what creates you and shapes you,
 the alchemy of love.*
2. *There is a chain of light out, across the endless skies,
 and I see the energy that reflects me in your eyes
 and keeps us both alive, and keeps us both alive.*

The evening and the shadows will come
 to destroy what we have done,
 but always will the power of love
 shine a light bright as the sun.
 When the dark waves on the shores break,
 I'm around you, found you.
 A gold sword fires and night expires,
 a wand lights by over you.

repetir 1 y 2

When the dark waves on the shores break,
 I'm around you, found you.
 A gold shield glistens and your breath quickens
 I stand close by over you.

repetir 1



Llego a ti cruzando la frontera,
 buscando en el tiempo una era.
 Lo menos que puedo hacer
 es la verdad sostener.
 En los oscuros y fríos pasajes de este solitario paisaje
 te abrigaré, te sostendré.
 Un escudo dorado alumbra y tu respirar se apura
 cerca, fiel a ti permaneceré.

1. *Dos manos sujetas con fuerza y seguras
 con el poder de una,
 alcanzándose a pesar de las trabas.
 Somos guardianes, guerreros
 venidos de algún lugar para proteger
 lo que te crea y da forma,
 la alquimia de amor.*
2. *Se presenta una cadena de luz cruzando los cielos sin fondos,
 y veo la energía que me refleja en tus ojos
 y nos mantiene vivos a los dos, y nos mantiene vivos a los dos.*

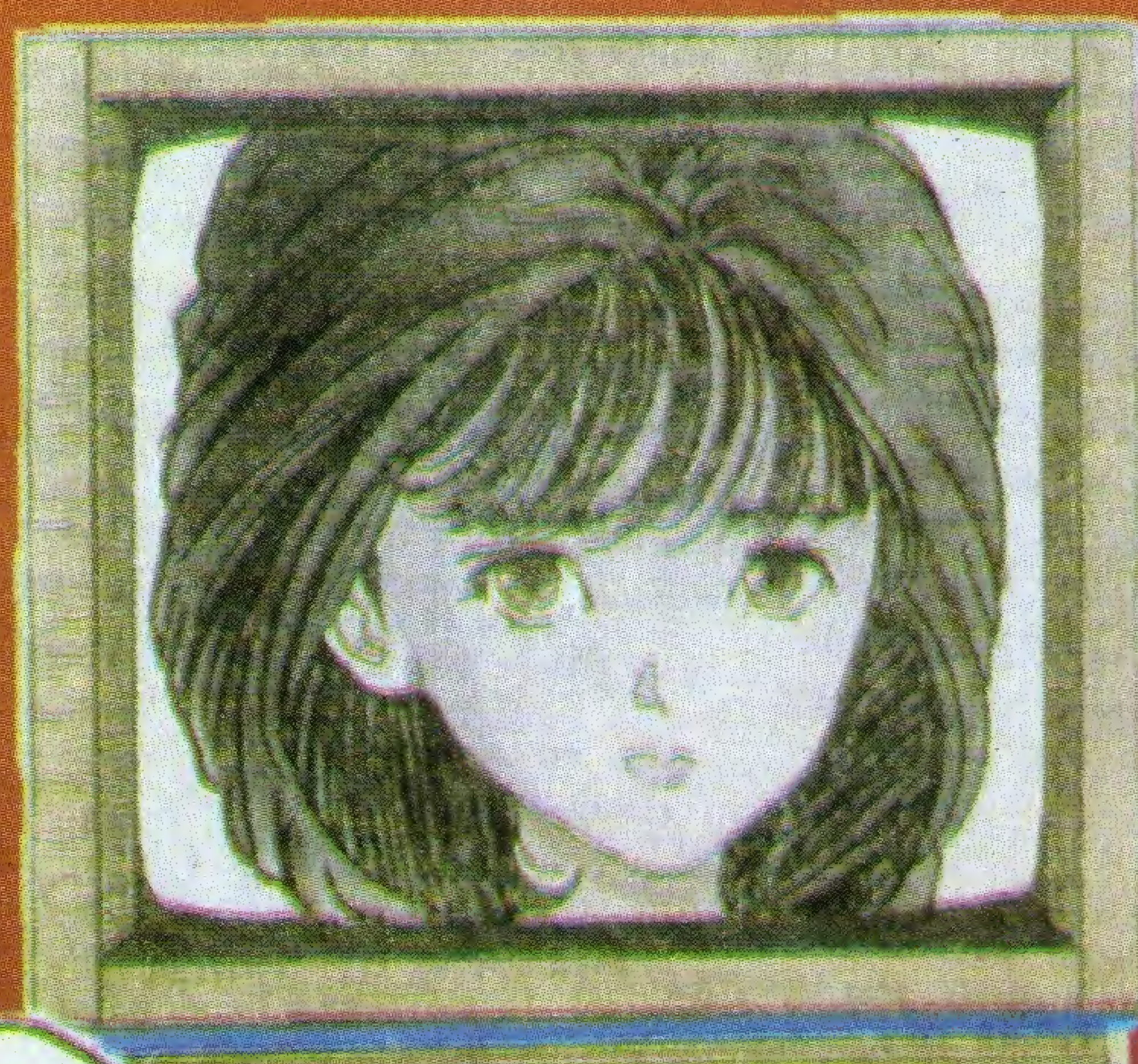
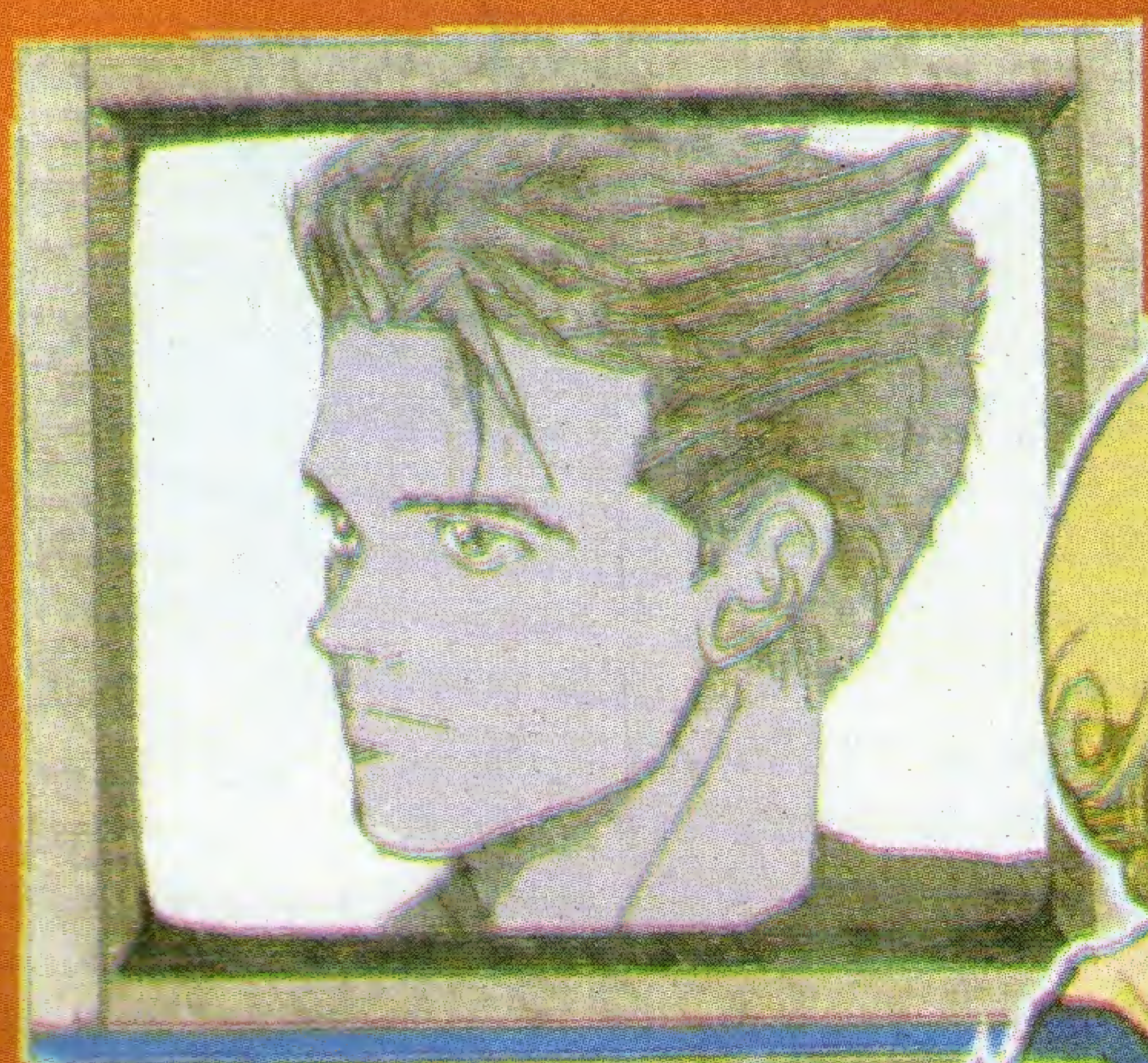
Vendrán la noche y las sombras
 para destruir nuestras obras,
 pero el poder del amor siempre
 encenderá una luz como el sol resplandeciente.
 Cuando las frías y oscuras olas se deshagan contra las costas,
 te hallé, estoy alrededor tuyo.
 Una espada dorada se enciende mientras la noche descende,
 una varita alumbra por encima tuyo.

repetir 1 y 2

Cuando las frías y oscuras olas se deshagan contra las costas,
 te hallé, estoy alrededor tuyo.
 Un escudo dorado alumbra y tu respirar se apura
 cerca, fiel a ti permaneceré.

repetir 1





*Qué hacer cuando a la chica que te gusta
le gusta tu mejor amigo.*

*Qué hacer cuando de pronto
te enamoras de la persona
menos esperada.*

*Qué hacer cuando tu corazón se halla confuso y
triste, rodeado por amores incomprensibles.*



Qué hacer cuando descubres el verdadero amor...

Masakazu Katsura

Es uno de los *mangakas* más conocidos, su hermoso y distintivo estilo de dibujo ha cautivado a miles de fanáticos en todas partes del mundo, entre sus obras destacan *Video Girl Ai*, *DNA2*, *Shadow Lady* e *I's*.

Masakazu Katsura nació el 10 de octubre de 1962 en la prefectura de Fukui, Japón (¿dónde más?). Dibuja desde que estaba en la escuela primaria. Admiraba al mangaka Fujio Akatsuka, sin embargo no leía muchos *mangas*, es más, su héroe favorito es *Batman*. Empezó a dibujar porque tenía un amigo que era muy elogiado por su profesor y pensó que si él también dibujaba, el profesor le haría caso (no en el sentido que puedes pensar). Fue ése el motivo por el que empezó en los mangas, pero en aquellos años no se imaginaba que se convertiría en un dibujante profesional y menos uno tan reconocido.

Luego empezarían los concursos, en el primero de ellos participó porque quería el premio para comprarse un equipo estéreo (gran razón). No ganó, pero la segunda vez que se presentó a un concurso consiguió el premio *Tezuka* con una obra titulada *Tsubasa*, y el año posterior con otra llamada *Tenkousei Wa Hensoosei*.

A partir de entonces y en un mercado tan competitivo como el japonés (donde los dibujantes normalmente pasan varios años como ayudantes de otros más reconocidos), Katsura subió posiciones hasta conseguir publicar su primera obra por entregas.

Esta fue publicada en la revista *Shonen Jump Weekly*, de la editorial *Shueisha* y su nombre es *Wingman* (una historia sobre un héroe que se transforma que duró desde 1983 a 1985). Al comienzo *Wingman* fue muy dura para él, pues dibujaba solo. El autor la considera como una obra de humor fácil y después de un par de capítulos se le acabó el argumento y las ganas de hacerla. Sin embargo, esta obra fue llevada a la televisión, para lo cual el mangaka fundó el estudio de dibujo «K2R» (que en el inglés que hablan los japoneses suena «Katsura», pues debido a la limitación de los fonemas japoneses, hablan terrible el inglés).

El siguiente manga fue *Chooki Dooiin Vander* (una historia

con héroes transformables que duró desde 1985 a 1986). Esta obra llegó a dos volúmenes, le siguió *Present*



Zetman

from Lemon (donde el protagonista es un joven que quiere triunfar en el mundo de la música, cosa que es difícil en todas partes del mundo), realizada en 1987. Esta historia marcó un cambio radical en la temática que hasta ese momento el mangaka ha



VIDEO

Ingresar al mundo de Youta Moteuchi, un chico de 16 años que cursa el primero de preparatoria en la escuela superior *Kandai*, nos permite observar con detenimiento una de las etapas de la vida más difíciles y preciosas por las que todos pasamos: la adolescencia, clave del éxito de esta popular historia. Así, la timidez, la falta de decisión, la curiosidad, el interés por el sexo opuesto, la exaltación al máximo de las emociones y el hecho de poseer sentimientos nobles son las características más saltantes de este personaje que será envuelto en un sin número de problemas.

Publicado en Japón hacia 1989 por la editora *Shueisha*, *Video Girl Ai* de Masakazu Katsura se nos presenta con un argumento cuya originalidad no radica específicamente en la mezcla de tecnología y emociones, sino en ver que la perfección o ideal al que se aspira en el plano sentimental no existen, así se refiere Katsura a las *Video Girl* en una entrevista concedida a *Norma Editorial*. A esto tenemos que agregar la identificación que produce en el lector encontrarse con situaciones parecidas a sus propias experiencias.



Wingman

GIRL AI

Lineamientos generales

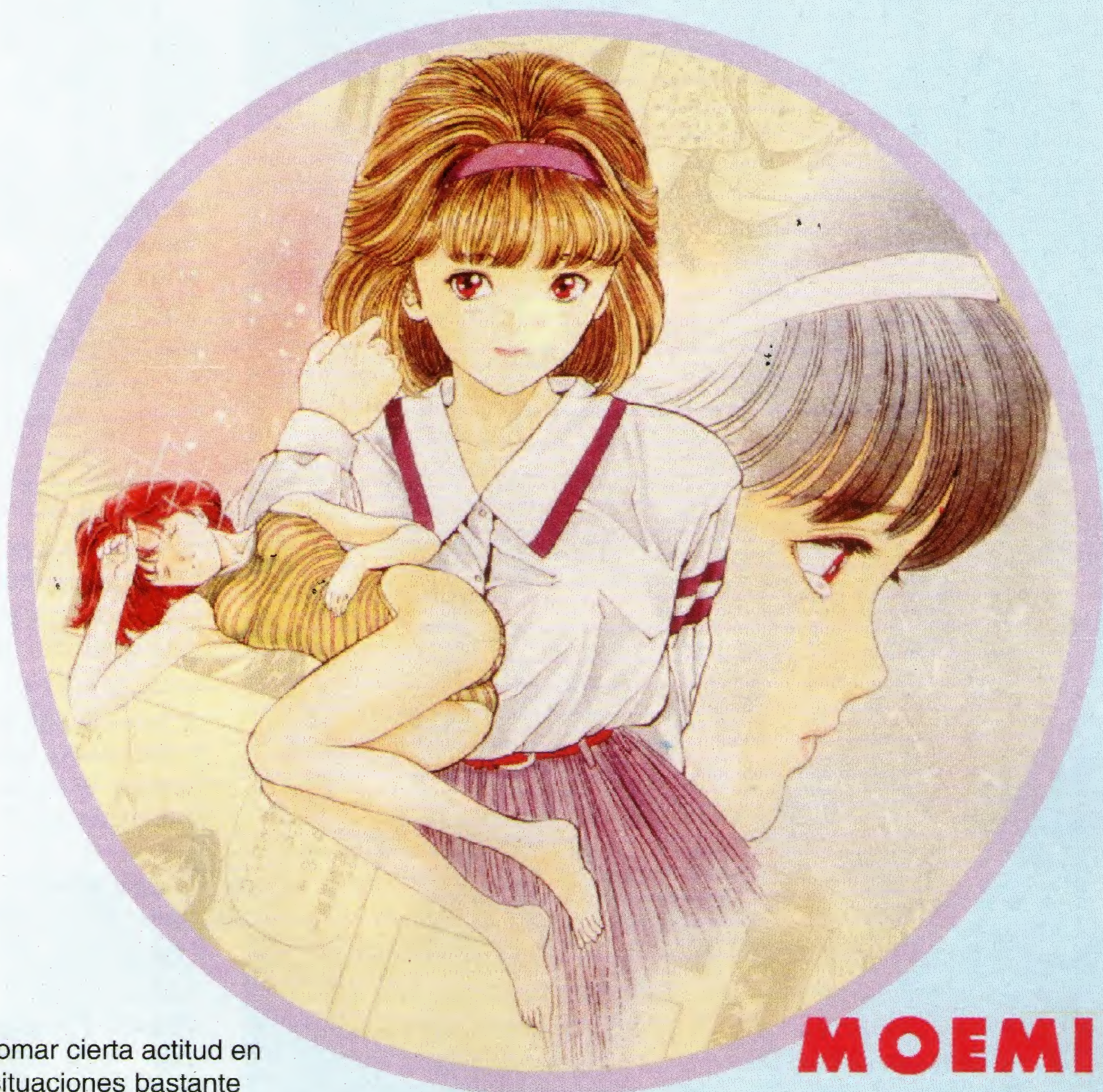
Youta (Yota para la versión española) está enamorado de Moemi, quien a pesar de ser una chica linda del Instituto es algo tímida. Moemi, en cambio se siente atraída por Takashi Niimai, precisamente el amigo de la infancia de Youta y el más popular de su centro de estudios. Como Niimai conoce los sentimientos de Youta intenta ayudarlo creando momentos precisos para que éste se declare; sin embargo, Moemi se adelantó terminando por confesar sus sentimientos ante la presencia del mismo Takashi. A partir de este momento las confusiones y enredos empiezan a tomar forma. Por un lado, Youta decide ayudar a Moemi para que conquiste a Takashi convirtiéndose en su confesor y consejero, y por el otro tendrá la visita inesperada de una nueva amiga.

Caminando encuentra a su paso una tienda de alquiler de videos llamado *Gokuraku* e instintivamente se dirige hacia la sección de adultos donde coge el video titulado *Te Consolaré* y protagonizado por Ai Amano. Sin embargo, cuando se prepara para verlo, la imagen sale algo distorsionada debido a que hizo caer su videograbadora (VHS) en la mañana y, al parecer, está estropeada. Pero lo que más sorprende a Youta son las palabras de Ai, las cuales llegan directo a su corazón. La razón es simple: cada *video girl* (o chica del video) es creada para satisfacer las necesidades de la persona elegida o al menos eso es lo que te dan a entender al principio.

"Yo quería que me consolase de verdad... Quería tenerla a mi lado, junto a mí..."

Iniciando una nueva vida

Ai sale de la pantalla del televisor, pero como el reproductor se encontraba en malas condiciones, esta video girl es defectuosa. De lo primero que se percata Youta es que su busto (el de Ai, no pienses mal) se hizo más pequeño y que en vez de ser dulce y complaciente es más bien extrovertida y tosca. Es más, lo hará sudar frío provocándolo a



MOEMI

tomar cierta actitud en situaciones bastante candentes. Lo positivo de estas acciones es que Ai se da cuenta del porqué sus amigos lo apodan *Yoda Motenai* (cero éxito con las mujeres), pues para todo tiene que consultar con un manual. La ausencia de sus padres deja entrever la falta de orientación de Youta, quien intenta descubrir el mundo a través de un libro.

La presencia de Ai lo obliga a decir en clase que es su hermana menor (¿por qué no lo sabría Takashi?). A una video girl le está prohibido enamorarse, carecen de cualquier sentimiento, pero recordemos que Ai es imperfecta por lo que logra experimentar el amor. Youta también siente lo mismo por ella provocando con esto la desaparición de Ai. Sin ir a la escuela se la pasa buscándola por las calles de la ciudad, mostrando la foto del video, la misma que empieza a borrarse. Roleck, el hombre del impermeable (representación del adulto según Katsura), creador de Ai decide otorgarle una última oportunidad imponiéndole una condición que para ella resultaría más dolorosa que la muerte: regresará al lado de Youta como Ai *Te Animaré* y deberá alejarse de él para ayudarlo a conquistar a Moemi. Sin embargo, no puede reprimir sus sentimientos y éstos salen, una vez más, a flote. Las consecuencias ya las sabemos...

"¡Bastardos!", grita furioso Youta. El VHS absorbe a Ai. Youta no sabe qué hacer. Lo único que quiere es poder entrar al televisor para recuperarla. La imagen de un viejo (el que atiende el *Gokuraku*) aparece en el televisor y le dice que todavía es posible que Ai retorne a su lado. "Pon las manos sobre la pantalla y cierra los ojos".

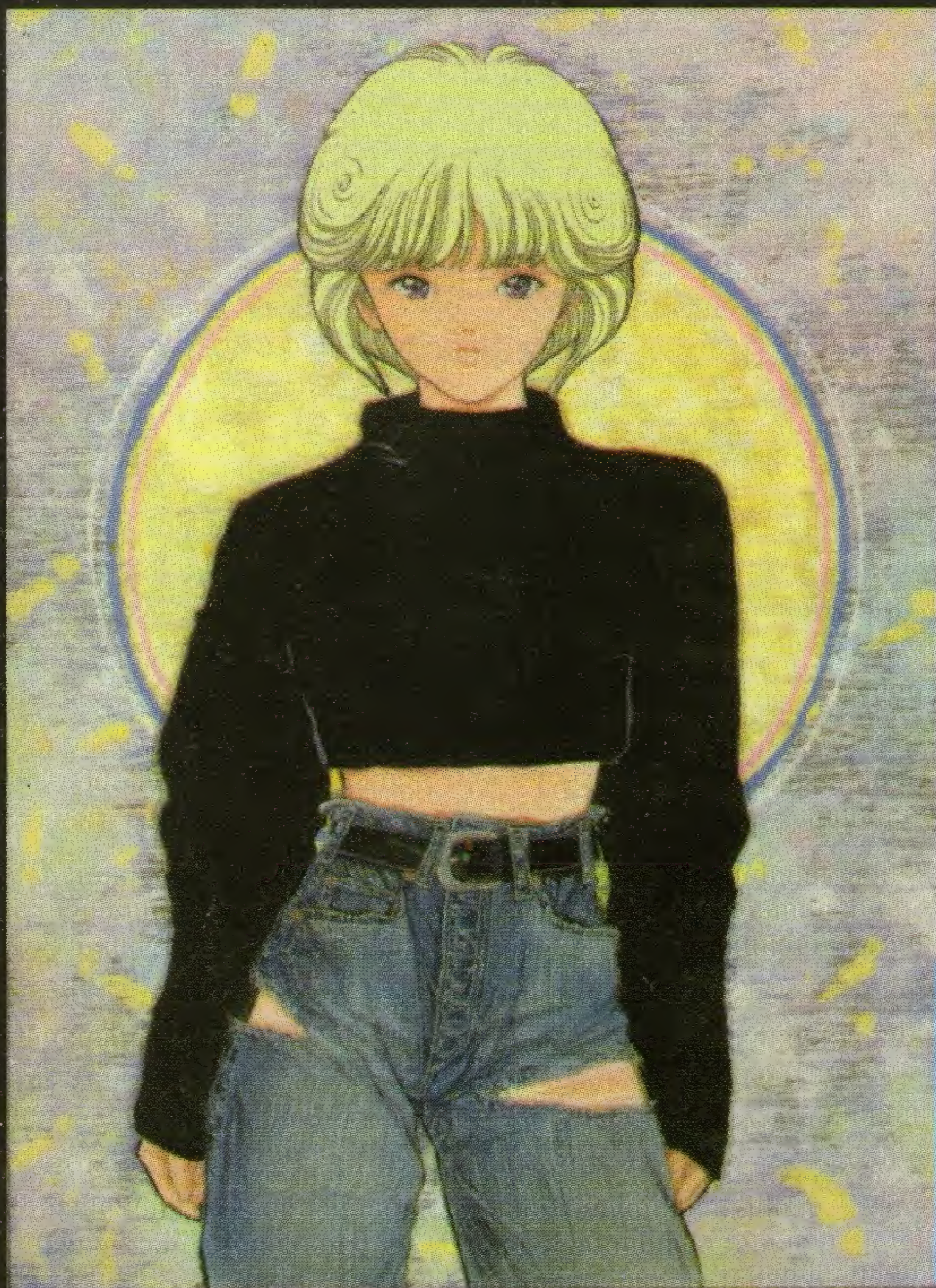


AI

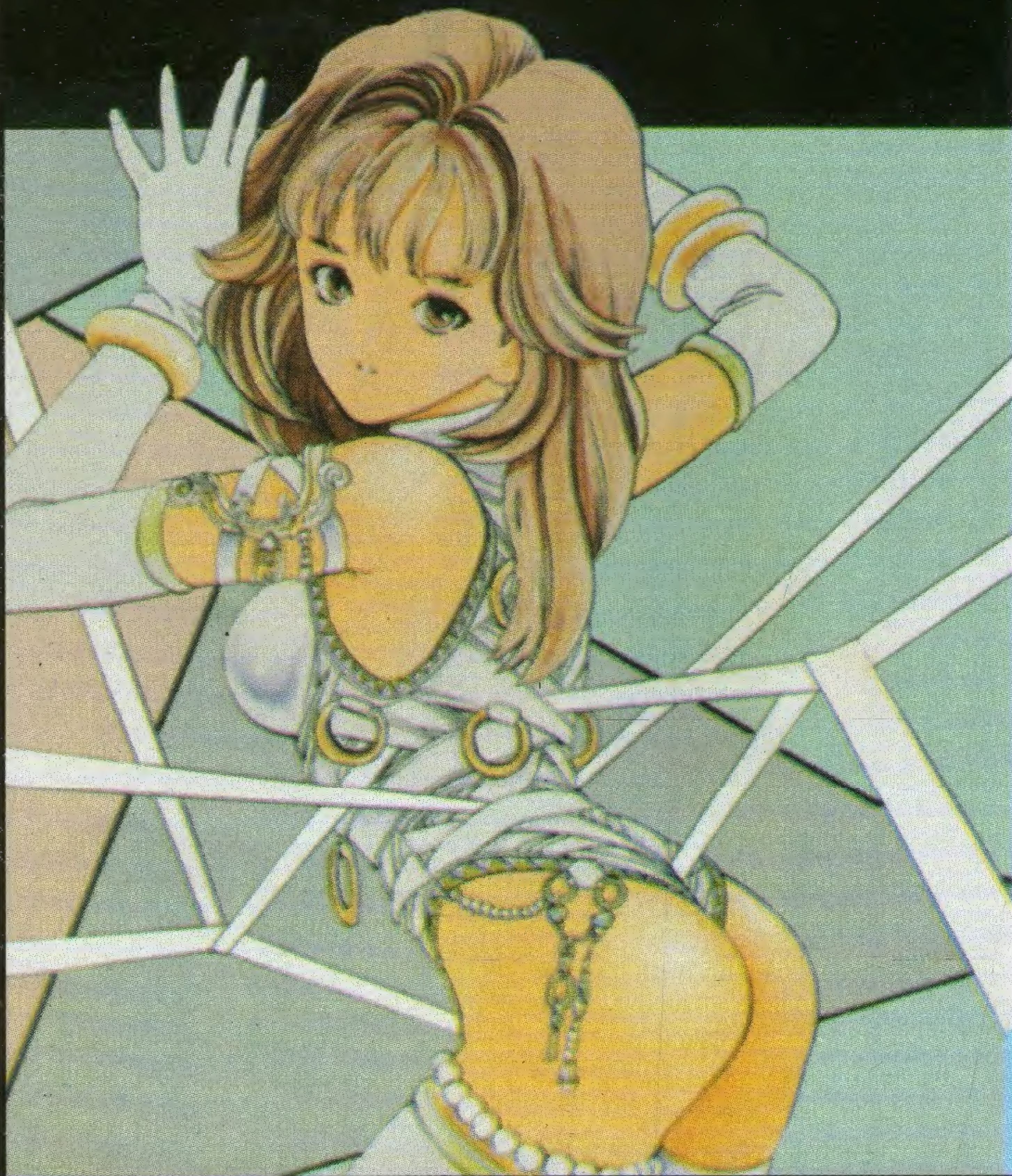
bía tratado.

En 1989 aparece *Denei Shoujo* (así se leen los kanjis del logo de Video Girl Ai). Desde entonces Katsura toma el estilo que casi todos conocemos. En 1993 se publica DNA2 (ver A-PLUS número uno), el autor dice que pretendía ser un manga sin demasiadas pretensiones, pues principalmente tuvo en cuenta el aspecto comercial y estratégico (¿increíble, no?). Con *Shadow Lady* (su favorita, de la que presentó tres historias) el autor quería dibujar un manga divertido con imágenes excelentes. Actualmente se encuentra trabajando en *I's* (con más de un año de publicación y cinco *tankoubón* hasta ahora).

Además de sus obras más conocidas, Katsura ha escrito obras cortas, están las ya mencionadas *Tsubasa* y *Tenkousei wa Hensei*, además de *Chiisana Itari*, *Natsu ni Suzumi*, *Aki no Suzumi*, *Gakuen Buntai 3 Parokan*, *Video Girl Complete Story*, *Entranze*, *Suzukase no Pantenon*, *Kana*, *Voguman*, *Woman in the Man*, *Zetman*. ¿Te suena familiar el título *Video Girl Complete Story*?, pues es una historia de 65 páginas, que fue la precursora de la actual *Video Girl*.



Video Girl Ai



DNA2

De acuerdo a la explicación que le da a Youta, él se encuentra dentro de un video titulado *Amor* que viene a ser el fiel reflejo de su idea acerca de este sentimiento. Para llegar hacia donde está Ai tendrá que subir por una extensa escalera de cristal, tan delicada que se rompe con cada uno de sus pasos. Sus sentimientos son como esa escalera: frágiles, por lo que piensa en rendirse al no soportar las heridas que le causan las incrustaciones de vidrio. Pero si realmente está enamorado de Ai habrá de soportar duras pruebas. Los fantasmas de Moemi y Takashi intentan persuadirlo, pero logra zafarse de ellos.

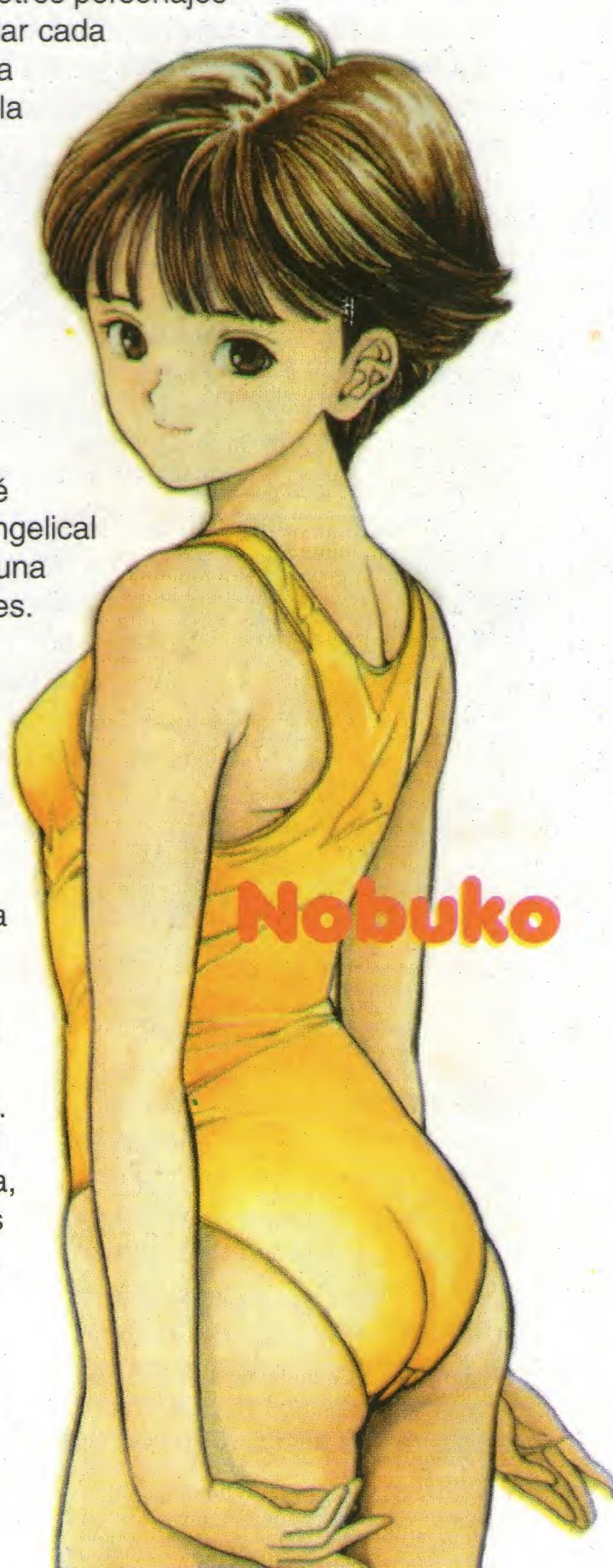
"¿Has comprendido? Es inútil correr tras un sentimiento efímero como el amor... Para cuando quieres darte cuenta sólo te quedan las heridas"

Las pruebas no terminan. Ai se encuentra conectada al ordenador central del Gokuraku y Youta debe desenchufar este aparato con tal de salvarla, aunque para ello tenga que aguantar revivir traumas del pasado. Pasó la prueba y Ai Amano regresa con él. Si piensas que a partir de ahora todos serán felices te equivocas porque el verdadero juego apenas está por empezar. Son descubiertos por el hombre del impermeable y...

Paz y amor?

Ahora Ai ha perdido la memoria y vive con el viejo del Gokuraku a escondidas del hombre del impermeable. Su comportamiento es totalmente diferente: demuestra ser alocada y le gusta mostrar su ropa interior a cuanto chico se lo pida. Youta piensa que tal vez sea la video girl de alguna otra persona.

Aparecen en escena otros personajes que contribuirán a enredar cada vez más esta historia. La declaración de Nobuko, la eterna enamorada, hace que Youta replantee su situación y decida darse una oportunidad en el amor. Por otro lado, Moemi llegó hasta el límite de su paciencia dejando a Takashi justo cuando él consideró enamorarse de ella (¡qué embrollo!). El aspecto angelical de Nobuko diría que es una chica tímida, pero no lo es. Es un tanto lanzada, digamos que está dispuesta a conseguir lo que quiere a sabiendas que Youta sigue interesado en Ai. Inclusive es capaz de llegar a pasar su primera noche con él, pero el nerviosismo de ambos obró en su contra y para terminar de echarlo a perder suena el teléfono. No podía ser otra que Ai llamando, en plena lluvia, desde la estación y a las cuatro de la madrugada. No sabe cómo o por qué, pero extrañamente se siente ligada a Youta.



Nobuko

Ficha Técnica

Historia original: Masakazu Katsura

Director: Mizuho Nishikubo

Planeamiento: Masanori Sekishima y Satoru Akahori

Diseño de personajes: Takayuki Goto

Director de arte: Tatsuya Kushida

Color: Kumiko Yuse

Director de filmado: Akihiko Takahashi

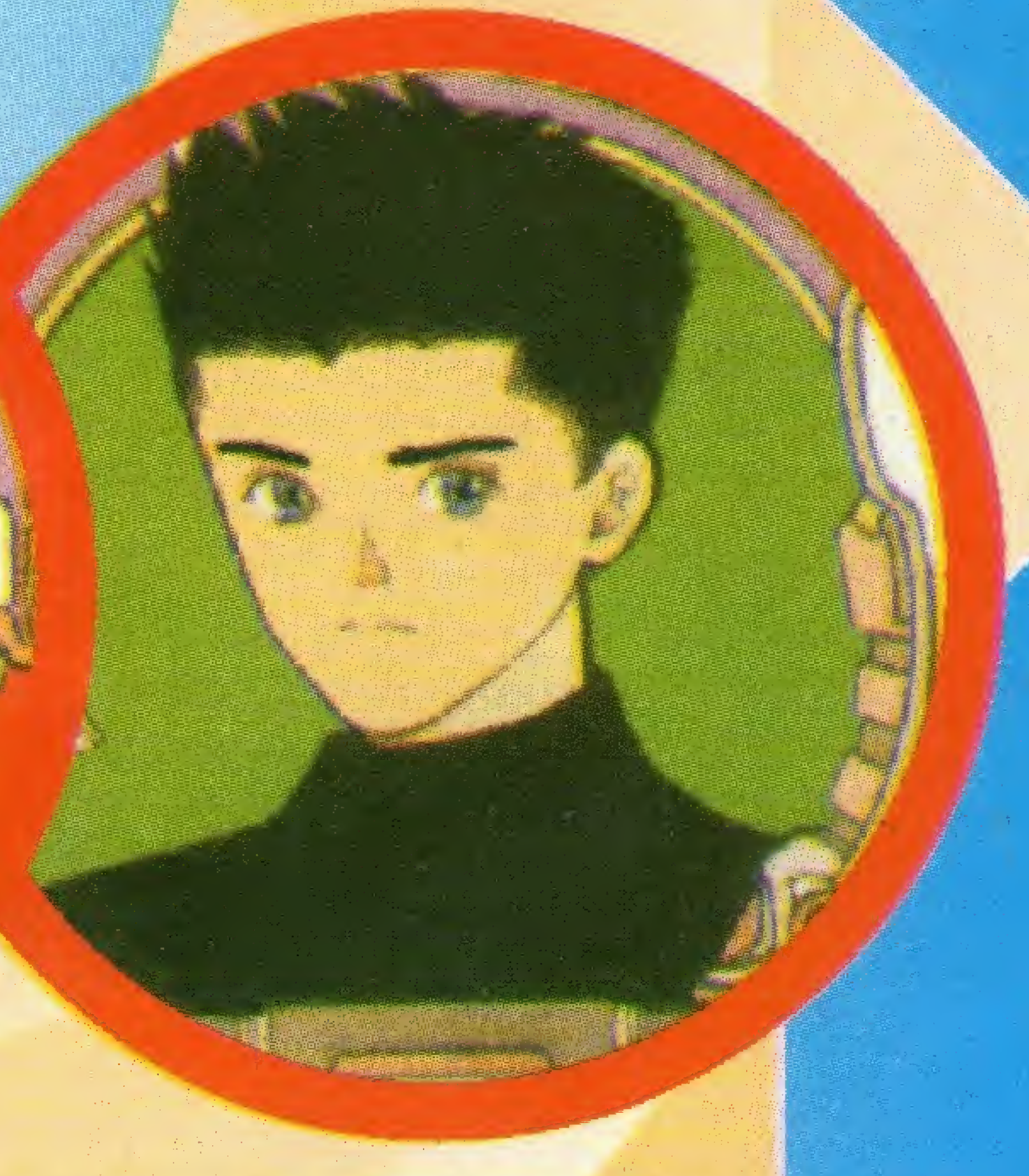
Director de efectos de sonido: Hideyuki Tanaka

Música: Tohru Okada

Animación: IG Tatsunoko

Colaboración: Weekly Shounen Jump

Producción y distribución: Shueisha, 1992



LOS OVAS

En general, los OVAs no logran superar al manga, a pesar que poseen una animación de calidad y la música ambienta correctamente las escenas. Al final de cada OVA hay un pequeña comedia llamada *Omake* (para ti). En las tres primeras aparecen los personajes haciendo tonterías. En el cuarto aparece Katsura hablando un poco sobre la animación de Video Girl y explica también que el final será diferente al

del manga. En el quinto aparece Sakai Noriko (la cantante del tema de apertura *Ureshi namida* - lágrimas de alegría).

1. AMANO AI, LA CHICA QUE TRANQUILIZA

Trata del primer día de Youta y Ai juntos. Comienza cuando Ai sale del video y Youta ya ha sufrido una decepción con la chica que le gusta (Moemi) pues a ella le gusta Takashi. Lo peor de todo para Youta es que no pudo evitar que ella también se decepcionara pues por quedarse callada, Takashi le dijo a Moemi que no era su tipo. Termina con Youta sufriendo por Moemi y Ai consolándolo, lo cual hace pensar a Youta que el tiempo de la video girl es limitado.

2. OBSEQUIO

Este OVA es uno de las más fieles al manga. Va desde que Ai le pega a Youta, porque al reproducirla en un VHS malogrado ha hecho que su busto se reduzca considerablemente, hasta que Youta le regala un vestido en agradecimiento por todo.

3. EL MEMORABLE DÍA EN QUE AI-CHAN TUVO UNA CITA USANDO EL VESTIDO QUE YOUTA LE HABIA REGALADO

Este es el episodio con mayores diferencias al manga. En esencia es lo mismo, pero la cita es más larga, Youta se encuentra en el cine con Takashi y luego con Moemi. Allí se da cuenta que ella sólo tiene ojos para su amigo Niimai. Cuando sale del cine se encuentra con Ai empapada, Youta le pide que se cambie de ropa pero ella no quiere porque debe usar el vestido todo el día, pues es el día en que celebran el obsequio entregado por Youta. El comparte su abrigo con Ai y caminan juntos.

4. DECLARACION

También es bastante fiel al manga, hasta que Moemi se ha declarado, ya que Takashi espera a Youta en el camino y habla con él. El protagonista le pide que acepte a Moemi, que no se

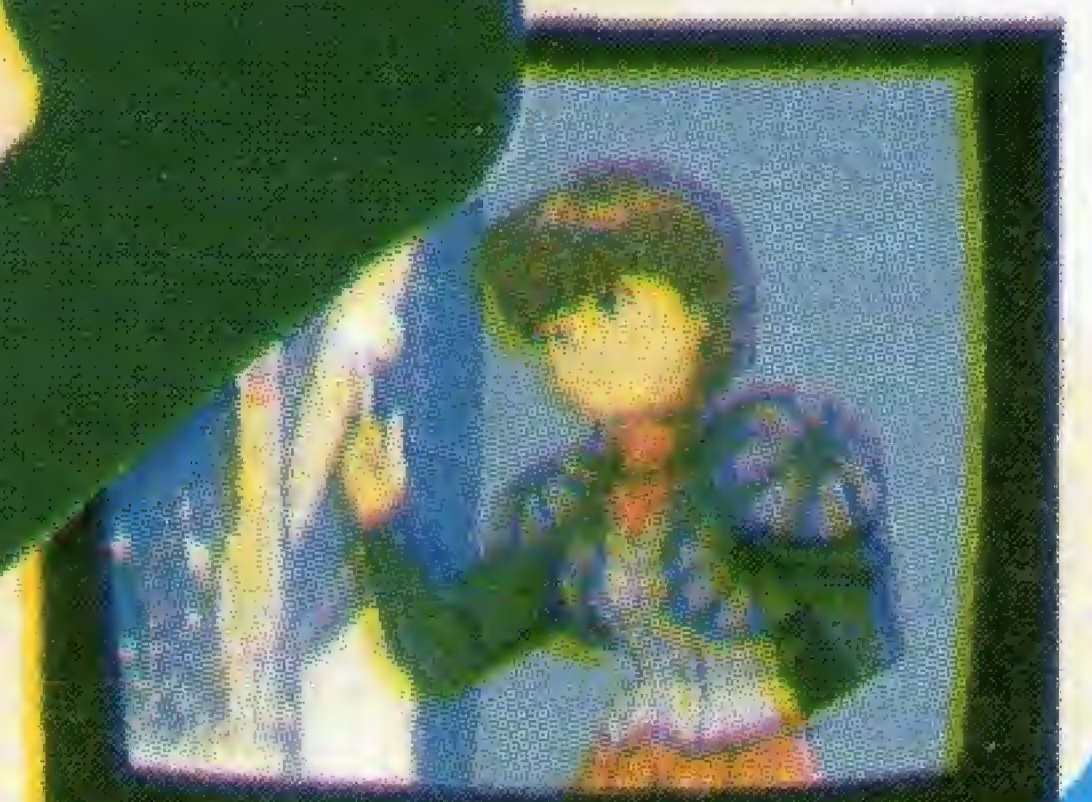
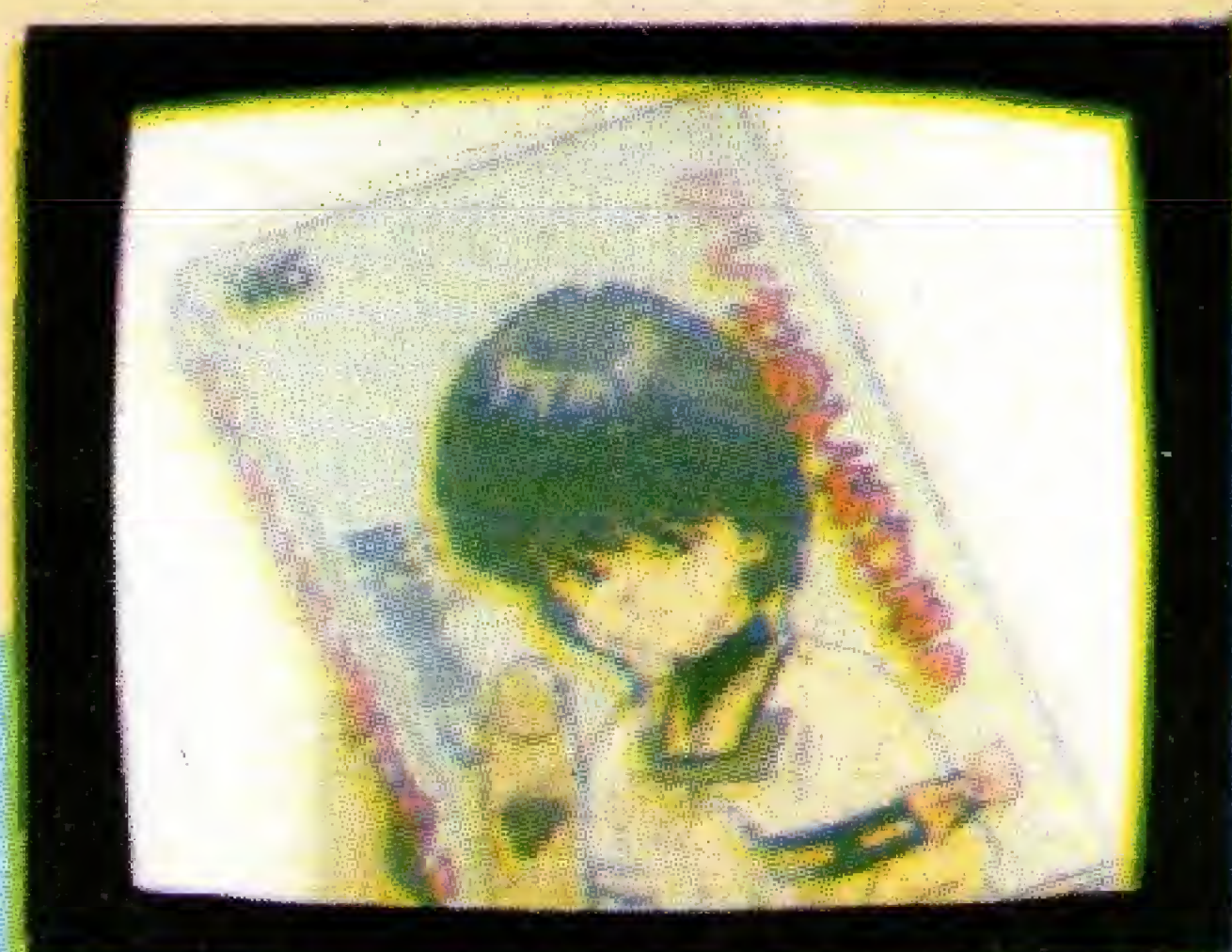
olvide de llamarla. En la noche, cuando Takashi llama, la joven estaba hablando con Youta y el teléfono sonaba ocupado, así que Takashi va a casa de Moemi y le acepta el regalo. Youta se refugia en Ai. Ella lo consuela.

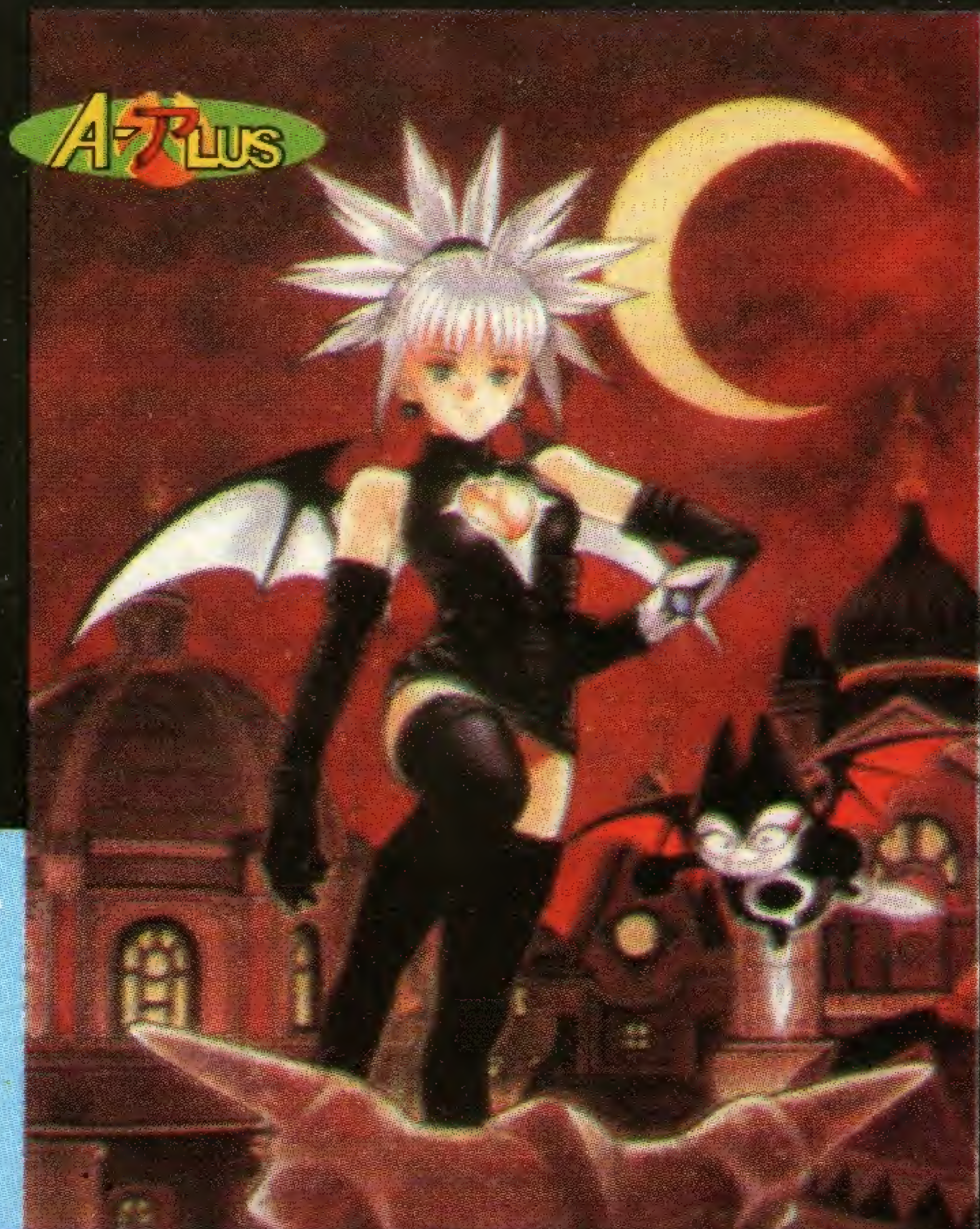
5. AI SE DESVANECE

Empieza con Youta decidiendo ingresar al concurso de dibujo y acaba cuando el Creador se lleva a Ai al Gokuraku, por lo que el protagonista, al regresar a casa, no la encuentra.

6. EL PENOSO AMOR DE AI

Youta está buscando a Ai y se da cuenta que la carátula del video se desvanece. Va a su casa y se encuentra con Ai despidiéndose de él, diciéndole que se ha enamorado y por eso tiene que ser regresada. Ella entra al televisor y Youta la sigue. Aquí nos quedamos pues como ya se ha mencionado antes, los OVAs terminan diferente al manga. Sin embargo se trata de un final abierto, que te deja en la espera de más OVAs.





Los trabajos de Katsura son algo especial. En la mayor parte de ellos nos presenta a adolescentes enamorados, que casi nunca son correspondidos y sufren por ello. Además está presente el elemento fantástico, donde el protagonista posee algún poder especial (DNA2, Shadow Lady) o viene del futuro (Video Girl

Ai). Es justamente a partir de Video Girl que Katsura logra su estilo propio y experimenta al máximo con todas las técnicas habidas y por haber.

Su dibujo es simplemente hermoso. Trazos muy bien cuidados, generalmente no hay líneas sueltas que recarguen el dibujo. Los fondos son de lo más reales, con un dominio tanto en la maquinaria como en el paisaje, aunque esto último no es su especialidad. La ropa sí que lo es, especialmente la femenina y los trajes futuristas (a los cuales dota de todo tipo de detalles). Katsura trabaja mucho con la sugerencia, valiéndose de las minifaldas y el viento para presentarla. Los detalles en la ropa y sus cuidadosos diseños nos hacen pensar que hubiera sido un excelente diseñador de modas. Katsura dice estar obsesionado con el realismo en sus dibujos y lo demuestra con sus fondos y vestimentas.

Sus personajes no tienen los ojos demasiado grandes (como ocurre normalmente con los dibujos japoneses), sin llegar a ser por ello pequeños, pero están llenos de expresión. Lo que resalta en sus creaciones son las chicas. Generalmente poseen una expresión muy dulce y un cuerpo perfecto, usan minifaldas o ropa muy ceñida al cuerpo, inclusive si usan ropa futurista (como Karín o Iria Zeiram, donde Katsura participó en el diseño de personajes). El que las chicas sean su especialidad no quiere decir que los chicos sean feos (muestra de ellos son los gritos en la *Universidad de Lima* cuando proyectaban DNA2 y aparecía Yunta en su forma de Megaplayboy). Generalmente los protagonistas son chicos normales (no son los más populares de la escuela ni mucho menos), pero siempre está presente el chico de las mil fanáticas, que no es necesariamente una buena persona (como Ryuji).

A pesar de lo admirado que es Katsura, existen personas que se quejan de su falta de originalidad a la hora de diseñar sus personajes, pues no podemos negar el gran parecido de unos con

otros. Es muy natural que haya desarrollado un estilo (como las chicas CLAMP, que apenas ves un dibujo suyo lo reconoces), pero a veces es demasiado notorio (por ejemplo compara a Tomoko con Moemi o Ryuji con Niimai). Aunque el parecido físico sea evidente, Katsura sabe darles personalidad y encanto propio a cada uno, como lo hace con todas sus historias, haciéndolas muy conmovedoras e inolvidables.



La amabilidad de Youta lo mete en muchos problemas: no quiere decepcionar a Nobuko, ni quiere dejar de ayudar a Moemi y menos de interesarse por Ai. Es evidente que hasta el momento Youta no ha definido sus sentimientos y aún no sabe el significado de la palabra querer, simplemente porque no se quiere a sí mismo.

La relación entre Nobuko y Youta se complica con la llegada de un pretendiente para ella cuyo nombre es Matsui. El rechazo de Nobuko es la excusa perfecta para que el creador de Ai Amano le otorgue a él un video titulado ¡Te Animaré! con Mai Kamio.

"Estoy ansiosa por saber qué pasará con una video girl mandada por un ser humano que no está en condiciones de utilizar el Gokuraku"

Matsui, impulsado por sus hormonas más que por su razón (si la tiene) se encierra con Mai en el laboratorio del Instituto, sin comer ni beber, imagina lo que no habrá pasado (enfermo o dichoso, ¿qué opinas?). Al ver tremenda escenita, el del impermeable ordena a Mai ubicar a Ai para destruirla. Para esto, Matsui no recordaba nada, había quedado inconsciente y todos pensaban que intentó suicidarse debido a Nobuko, quien se sintió tan culpable que no se despegó de él ni un solo momento. La vacaciones habían llegado y lo que implicaba el comienzo de una relación estable los terminó por distanciar definitivamente.

Youta, Moemi y Ai deciden vacacionar a las aguas termales de Izu. Youta, preocupado por Nobuko, le telefonea pero en su casa le responden que se había citado con alguien a las cinco de la tarde. Ya son las seis. Quizá fue el destino, así lo cree él; hizo que telefonara a su casa y escuchara los 16 mensajes dejados por Nobuko, el último de los cuales decía: "... te espero en el parque de Inogashira...". Youta sintió la necesidad de ir en su búsqueda a pesar que en tren lo mínimo que se va a demorar son dos horas.

Durante el viaje los recuerdos de su niñez invaden sus pensamientos: la mano extendida de una niña cuando caía de la resbaladiza. El reflejo de una sombra. Al alzar la mirada la mano estaba allí. La tomó y por ser tan tarado se quedó sin asiento. Ante el asombro de Youta (y el de la redacción) Nobuko lo esperó todas esas horas. Su sonrisa habitual se había desvanecido y acomodándose en el regazo de Youta le pidió perdón. Ese perdón se trataba en realidad de un adiós y ambos lo sabían.



Recuerdos de la infancia

Natsumi Yamaguchi, así es como se llama la misteriosa joven de aspecto rudo y hábil cuando de peleas se trata. Natsumi es uno de los ingredientes que dará agilidad para que la trama tome un descanso, mostrando al lector una historia de amor alternativa que finalizará con su muerte.

Se trataba de la misma niña que le extendía la mano cuando, en la guardería, Youta se deslizaba por la resbaladiza. Huérfana desde la niñez, Natsumi pasó a vivir con una tía que no mostraba la menor preocupación por ella, motivo que contribuyó al desarrollo de un carácter fuerte e independiente, precisamente lo que Youta necesitaba. Y como en los viejos tiempos procura extenderle la mano animándolo a regresar con Nobuko. A parte de Youta, ella es la única que sabe que Ai es una video girl. Lo descubrió justo cuando Mai se disponía a hacerla desaparecer.



¿Cómo? Las video girl poseen un magnetismo que al ser transmitido a otra entidad similar, ésta se borra (pásale un imán a tu video o déjalo sobre tu videocasetera y lo entenderás). Antes, Mai le haría recordar a Ai cuál es la misión de una verdadera video girl:

"Ayudar a los hombres a prescindir de su aspecto, carácter y edad". Las ondas magnéticas de Ai, potenciadas al máximo por el afecto que siente por Youta, hizo que venciera, considerando que Mai había protegido su cuerpo con una barrera especial.

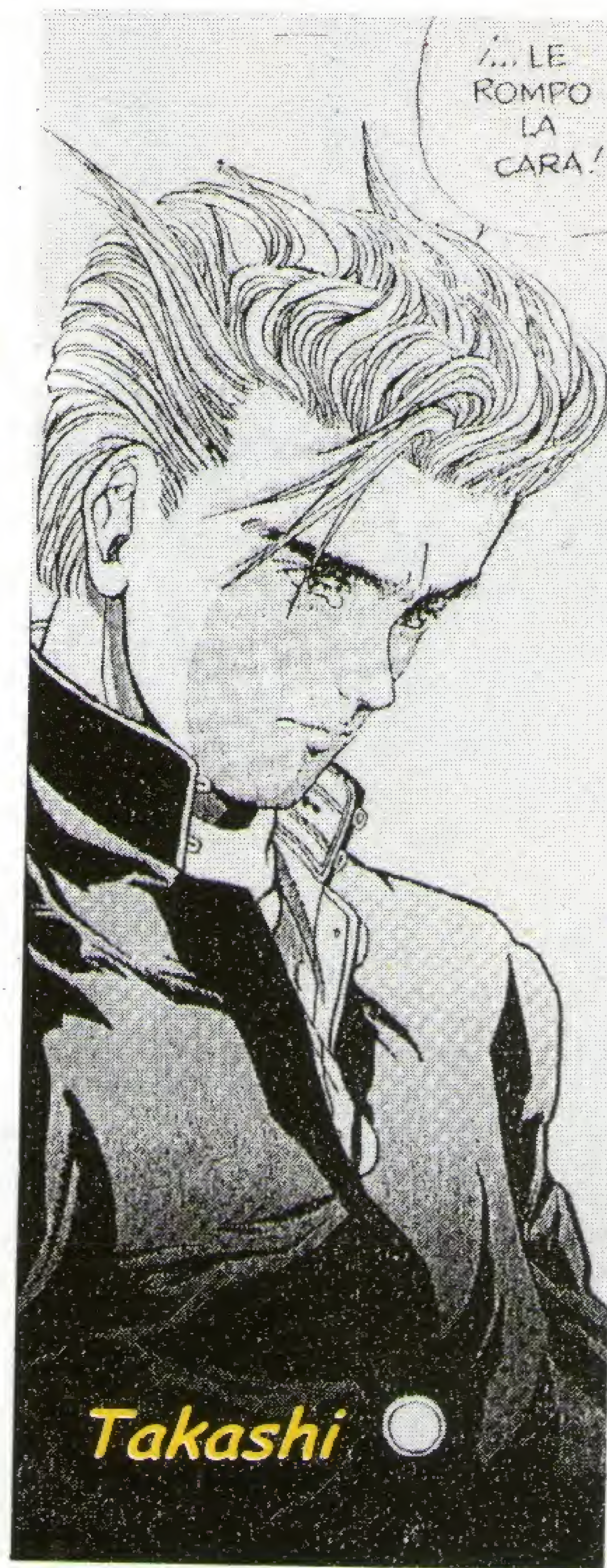
Un futuro diferente (¡qué original!)

Lo que está detrás de la pantalla es el futuro y en ese tiempo abundan los seres artificiales, incapaces de comprender sentimiento alguno. Las video girl han

sido creadas no para socorrer a los puros de corazón sino para experimentar con los sentimientos de ellos. Para este juego, Roleck se vale de Ai pues desea averiguar hasta dónde es capaz de llegar un ser incompleto; es por eso que Ai permanece con vida transcurridos ya un año de reproducción. Hasta el momento sólo tres humanos han gozado del

beneficio de estas chicas. Sin embargo, este concepto no lo aprueba el director del Gokuraku o "abuelo" como cariñosamente es llamado por Ai, quien no tiene un simbolismo especial a pesar de representar un papel decisivo en la vida de Moteuchi, Youta.

El abuelo desarrolla un sistema para manipular al ordenador central y así convertir a Ai en un ser humano. Youta tendrá que tomar la iniciativa: ¿ama lo suficiente a Ai como para arriesgar su vida en caso sean descubiertos por Roleck o el excelentísimo Balteck, amo y señor del futuro?



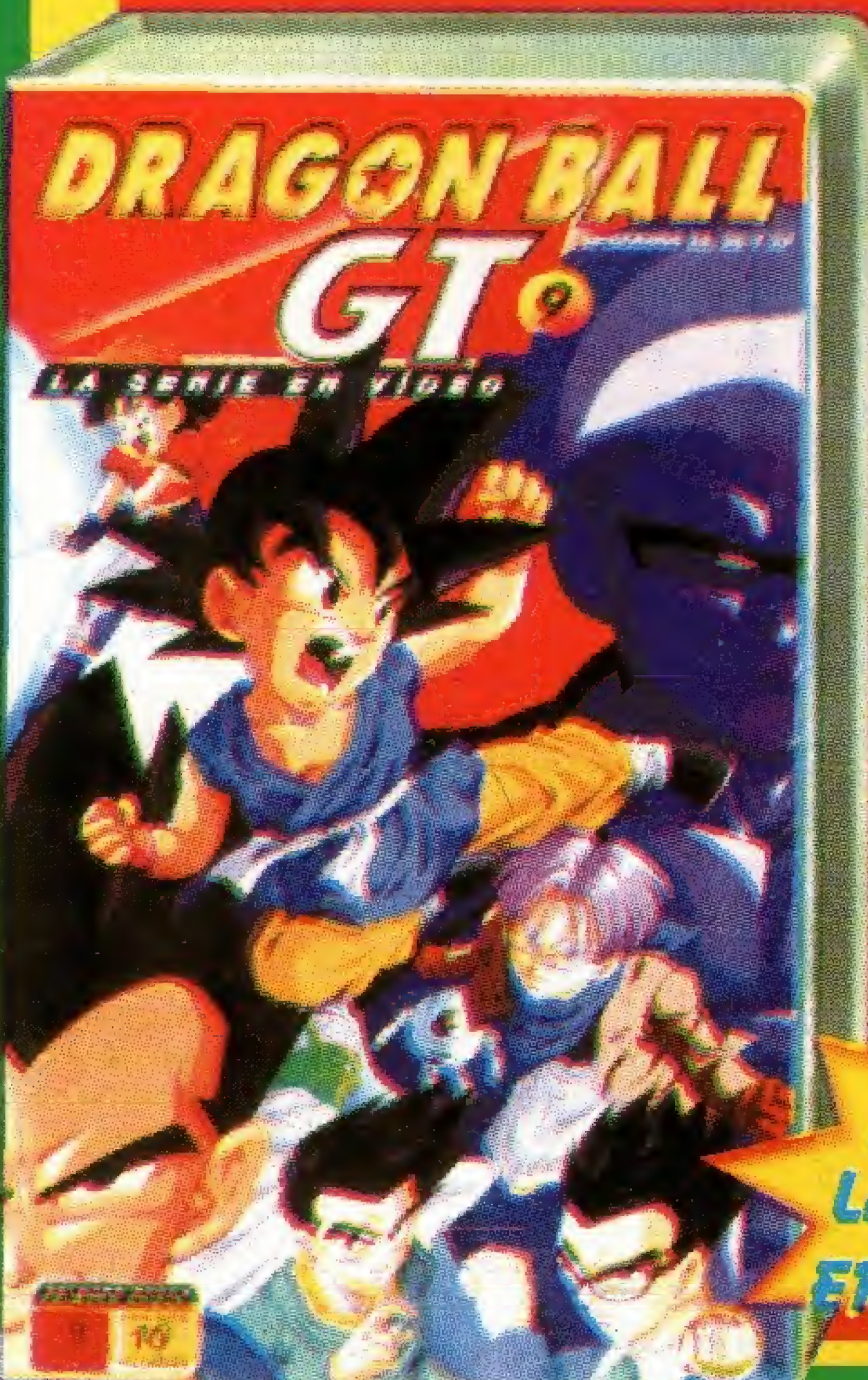
VENTA DE ANIMES Y MERCADERIA ASOCIADA
(POLOS, CARDS, STICKERS, ETC.)

¡NO TE REPRIMAS! Anime Charro

- Somos LOS PRIMEROS en nuestro oficio
- Te traemos LAS SERIES QUE JAMAS VERAS en televisión (Escaflowne, Evangelion, Dragon Ball GT)
- Realizamos GRABACIONES DE CD A CD.
- Ven y busca nuestros ULTIMOS LANZAMIENTOS.

Puedes ubicarnos en el Centro Comercial Polvos Azules
(Av. García Naranjo # 093 - Alt. Cdra. 4 de Paseo de la República),
Pabellón D-76, D-27, T-35 y R1-15. Llámanos al 433-1940
e-mail: ANIMECHARRO@yahoo.com

¡YA VIENE
LA SEGUNDA
EPOCA DE GT!





El 4C

Este es el nombre del esperadísimo Libro de Ilustraciones (artbook) de Katsura. 4C hace referencia a los colores azul, amarillo, rojo y negro (cuatro colores). Está dividido en tres tomos, el L-Side (Lovers Side, con las series románticas del autor), el R-Side (heRoes Side, destinada a las series de héroes como Wingman) y el Shadow Side (que incluye solamente a Shadow Lady). El libro contiene pocas ilustraciones inéditas, la mayoría son dibujos usados en las carátulas de los mangas o ilustraciones hechas para las revistas especializadas japonesas. También están incluidas en el L-Side las carátulas de los CDs de los OVAs y del juego de Video Girl Ai. Este volumen contiene una historia corta a todo color y una parte de M (historia para público adulto). El segundo, una entrevista a Katsura y a otros autores de Japón. El tercero incluye la primera de las historias de Shadow Lady, a todo color y dividida en cinco capítulos. El precio de este maravilloso artbook es de 3500 yenes (alrededor de 85 soles).



Moemi: ¿un sueño hecho realidad?

El tiempo de reproducción que le queda a Ai es corto y Youta lo sabe. Intenta verla más como una hermana o amiga que como una novia. Ahora, ha empezado otra relación con Moemi, la chica de sus sueños, pero la sombra de Ai se sigue entrometiendo. Ella vive provisionalmente con Takashi y todos los días visita a Youta con el pretexto de ayudarlo a terminar su libro de ilustraciones. Natsumi ha sido internada en el hospital por sufrir problemas cardíacos.

La madurez a las sombras de la muerte

La amistad o el amor, sean o no correspondidos, alientan a tomar decisiones y actitudes incomprensibles para otros, siempre buscando la manera de proteger a esa personita tan especial. De qué otra manera se podría explicar la aparición de Natsumi en el cuarto de Youta, mientras agonizaba en el hospital. Por última vez le extendió la mano. Youta dejó, por fin, de resignarse y comprendió que debe luchar por lo que en verdad quiere.

Para alivio suyo, Moemi tomó la decisión de viajar al extranjero en compañía de su padre. Se dio cuenta que no pudo romper el lazo que mantiene unidos a Youta y a Ai.

"Quien conoce el amor siempre es correspondido. No te dejes vencer, tienes muchos amigos"



La estilización de la anatomía femenina, la expresión de los rostros, el uso de ángulos de visión picados (hacia abajo) y contrapicados (hacia arriba) y el detallismo que captura la acción imprimen el corte cinematográfico a su obra. Respecto a la temática, Katsura plasma en el lector ciertos mensajes que reflejan la esencia de la mayoría de las producciones japonesas.

A lo largo de los 42 números editados por Norma Editorial, de una u otra forma, todos los personajes han contribuido a la madurez de Youta, a la par que ellos también lo han hecho. Definitivamente, el manga de Video Girl Ai supera la adaptación hecha en los OVAs a pesar de la gran armonía de éstos. Si quieres sumergirte en un mundo lleno de emociones alocadas nada mejor que Video Girl Ai (¡el pañuelo por favor!).

P

roblemas del corazón

A pesar de ser una chica con una belleza encantadora y un cuerpo voluptuoso, Bulma tuvo como primer enamorado al torpe de Yamcha, quien se dedicó a perfeccionar sus artes marciales dejando de lado a esta hermosura. Si bien ella siempre se sintió atraída por el bobo luchador, una chica así no podía quedarse mucho tiempo sin que alguien con más gusto por las mujeres se fijara en su persona. Así fue como el príncipe Vegeta vio la oportunidad de estar con una chica joven, bella y con mucho dinero (para mantenerlo, pues él era un príncipe y no podía estar por allí buscando trabajo).

Y es así como la pequeña Bulma que conociste desde el inicio de la historia, termina convertida en la esposa del príncipe de los saiyas y en la amorosa madre de dos disparejos hijos: Trunks y Bra. El matrimonio que comparte con Vegeta es poco convencional, pues de no ser por los dos hijos que tiene con Bulma, uno podría pensar que tanto Vegeta como su esposa pasan la mayor parte de su tiempo dedicados a sus propios asuntos.

Una chica muy sabida

Sin lugar a dudas, Bulma es parte fundamental en la historia de *Dragon Ball*, siendo ella quien inició la búsqueda por las esferas del dragón por un motivo un poco frívolo: encontrar un novio. En su camino se topó con el pequeño Gokú (en ese tiempo muy primitivo y demasiado inocente). Aunque este niño era el héroe de la historia, la astuta Bulma se las arregló para utilizarlo de guardaespaldas en su trayecto. Durante su camino, esta belleza atrajo nuevos miembros al grupo; como Yamcha, el ladronzuelo con un terrible terror a las chicas lindas, Kame Sennin o maestro Roshi, el cerdo Woolong, entre otros.

Hija del doctor Brief, brillante científico dueño y fundador del imperio comercial llamado *Capsule Corporation*, Bulma heredó la inteligencia de su padre, siendo sus inventos de gran ayuda para el desarrollo de la serie. Entre algunos de sus logros se encuentran: el radar del dragón y una nueva aleación para mejorar la armadura de los saiyas. Debido a los cambios que causó en la historia, quizá su contribución más importante sería la creación de una máquina del tiempo, la cual utilizaría su hijo Trunks para viajar al pasado y llevarle una medicina, hecha también por Bulma, a Gokú. Más adelante fue Bulma quien



LA ENGREIDA DEL MES



BULMA



ayudó a Vegeta, el príncipe de los saiyas, para que llegue al cuarto nivel de súper saiya, creando para ello un cañón de rayos *Burutsu*.

El fin justifica los medios

Como te puedes haber dado cuenta, Bulma no es sólo un bello rostro, ya que gracias a su ingenio y habilidades electrónicas, esta hermosa chica de cabellos y ojos celestes ha podido sacar de apuros a sus amigos y a todo el mundo en general. Su vida personal es historia aparte, pues debajo de su frágil figura, Bulma posee un carácter dominante y explosivo, capaz de poner en su sitio a todo aquel que intente propasarse. A menudo emplea su encanto para alcanzar sus propósitos, como el trato que le propuso a Gokú por su esfera de cuatro estrellas (prometiéndole dejarle tocar cierta parte de su anatomía) o la ocasión en que le enseña su ropa interior al maestro Kame Sennin a cambio de la esfera que él poseía. Bulma es de aquellas mujeres que no pierden tiempo y toman la iniciativa (para desgracia del tímido Yamcha); esta chica es sumamente enamoradiza, incluso le había puesto el ojo a Gokú, aunque Chichi le había ganado por puesta de mano.





KEKKO
KAMEN

Nadie conoce mi rostro pero todos conocen mi cuerpo. Dios me ha enviado a esta escuela del infierno. Mi nombre es Kekko ... Kekko Kamen.

Con esta frase de presentación y acompañada de su respectivo e inconfundible fondo musical, hace su entrada la heroína favorita de todos los estudiantes: Kekko Kamen. Creación del célebre Go Nagai, autor de títulos como *Devilman*, *Mazinger Z*, entre otros. *Kekko Kamen* se enmarca en la misma temática de *Cutey Honey*, una hermosa y voluptuosa luchadora poseedora de ciertos atributos que la convierten en la preferida de los *otakus* masculinos y aquí cabe destacar sus técnicas de lucha que son todo un caso.

A diferencia de la escultural Honey, quien literalmente destroza su traje cada vez que grita «!Honey Flash!», *Kekko* es más atrevida. Para el gusto de los chicos, ella aparece vestida con botas y guantes rojos y cubre su rostro con una curiosa máscara del mismo color, muy semejante a la que utilizan los bufones, y... !!Nada más!! Sí, así como lo oyen o mejor dicho como lo leen, lo antes mencionado es



Carátulas de los OVAs lanzados por la compañía estadounidense A. D.Vision



toodo su guardarropa.

Kekko Kamen significa literalmente máscara de la luna (que nada tiene que ver con ciertas marineritas y mucho menos con determinado huachafo de antifaz... ¡aagh!... aunque ya quisiera él), es una divertida comedia para adultos presentada en cuatro OVAs que surgieron en 1991 del talentoso lápiz de Go Nagai, autor polémico que revolucionó su tiempo creando diversas producciones para adultos, sentando así las bases de que el anime es para todo tipo de público (¿sí o no, chicos?).

Mensajera del Amor y la Justicia

El instituto de educación superior *Spartan* posee un sistema educativo sumamente estricto (peor que el de muchos colegios estatales) que exige demasiado a sus alumnos. Miami Takahashi es una de sus desafortunadas estudiantes que cometió el grave error de quedarse dormida en pleno examen, pero no por ser floja, sino más bien por la enorme presión que exige su casa de estudios, y así se hace acreedora a un *castigo*.

Hasta aquí todo suena normal, sólo que este correctivo consiste en una sesión de tortura aplicada por la sadomasoquista señorita Gestapoko, una dura y frívola mujer al mando de un pequeño escuadrón nazi, quien fue contratada por el director Toenail of Satan para asegurar que el nivel de los alumnos sea el adecuado. A punta de latigazos, Gestapoko destruye la ropa de la pobre Miami frente a las nada inocentes miradas del depravado director y el profesor Ben (quien tiene más pinta de cirujano que de maestro) y cuando lo único que le falta deshacer es su ropa interior... alguien aparece de entre las sombras y rescata a la joven.

Los intentos por tratar de capturar al extraño intruso son en vano y sólo encuentran un lindo calzoncito blanco en el cual está escrita la frase *Un gran héroe ha llegado*. Al día siguiente, el director convoca a todos los alumnos para saber si alguno conoce algo del susodicho héroe, pero como nadie responde, Miami es esposada en un gigantesco escudo nazi con sus pechos totalmente descubiertos a vista y siniestra de todos y Gestapoko le lanza cuchillos esperando a que el

singular personaje aparezca. Como no se presenta, ella pierde el control y lanza una daga directo a Miami, pero ésta es interceptada por la alumna Yuka Chigusa. El director piensa que ella es aquel desconocido, pues la traza encontrada le pertenece, esto lo sabe porque el perverso del profesor Ben conoce todos los calzones de la escuela.

De pronto, una mujer desnuda aparece ante las atónitas miradas... Kekko Kamen ha llegado.

Escondo mi rostro, pero expongo todo lo demás

Las aventuras de *Kekko* transcurren en el instituto Spartan donde el desnaturalizado Toenail of Satan, director que esconde su



rostro tras una máscara, contrata a personajes, cada cual más particular que el anterior, para que impongan el orden ante los desdichados alumnos que no obtengan las máximas notas.

Entre estos extravagantes enemigos tenemos a la señorita **Gestapoko**, una rubia despampanante totalmente encuerada y con látigo en mano, quien sucumbió ante los placenteros golpes del nunchako (arma oriental que consiste en dos pequeños palos unidos por algo, en este caso una sogá) de Kekko. **Shuwarutsu Negataro**, el musculoso profesor de educación física que puso en serios aprietos a la Kamen al emplear poses de fisicoculturista, ante lo cual ella casi se rinde. **Hanukkah Tanaka**, una androide femenina inventada por el profesor Ben, poseedora de tentáculos eléctricos cuyo botón encendido era uno de sus pezones (qué más se podía esperar de semejante sujeto), además de ser la más admirada de todo el instituto y llevarse a las mil maravillas con Miami relación más que sospechosa para muchos pues Miami se sonrojaba y se ponía nerviosa siempre que estaba al lado de ella. **Mizutamari Tsuyokarou**, un *ronin* (samurai sin Señor) que corta en mil pedacitos el traje de las estudiantes que tienen bajas calificaciones, espada en mano, y les toma fotografías para luego publicitarlas en el patio del instituto. Fue el único capaz de detener la

técnica secreta de Kekko.... con una sombrilla, suena ridículo pero así es.

Curiosidades

Los escarmentados resultan ser siempre mujeres a pesar que el instituto es mixto y más aún, siempre agarran de punto a Miami Takahashi, es así como siempre vemos los pechos de la desafortunada, producto de los latigazos, cadenas, tijeretazos, torturas, etc, etc, etc. que terminan desgarrando su uniforme de marinerita. A esto sumémosle las sorpresivas apariciones de Kekko Kamen sólo y cada vez que la pobre Miami está en peligro ¿casualidad o es que hay algo más? quien sabe, lo cierto es que cada vez que la Kamen salva a Miami, ésta se sonroja (¿el síndrome de Haruka y Michiru?).

Lo más resaltante, por llamarlo de algún modo, de esta heroína es su particular estilo de lucha. Armada tan sólo con un nunchako resulta ser un arma eficaz en sus manos. Sin embargo, la técnica favorita de todos los enemigos varones es el «*open-legs-jump*» (salto de piernas abiertas), el cual es ejecutado *literalmente* estampando cierta parte de la anatomía femenina, convenientemente censurada, en la cara de su oponente para luego aplicar el «*muff-o-cation-wring*» con el que enlaza fuertemente sus piernas alrededor de la cabeza del infeliz... ¿o debería ser feliz?



DRAGON BALL

FINAL BOUT



Ahora que la transmisión de *Dragon Ball Z* es un hecho, la popularidad del saiya más fuerte del universo crece todavía más y la mercadería asociada no se hace esperar: polos, tarjetas coleccionables, *stickers*, vasitos, afiches, mochilas, agendas, y un larguísimo etcétera, invaden el planeta. Los videojuegos no pueden ser ajenos a este *boom*, así sus diversas versiones para la consola *PlayStation* acaparan la atención de muchos. Pero de todas, es la última entrega en tres dimensiones (3D) conocida como *Final Bout* (último combate), la que más adeptos atrae.

Si bien es cierto que los gráficos no son de lo mejor, el hecho es que se trata de *Dragon Ball* y ésta es razón más que suficiente para justificar su increíble demanda en los distintos *vicios*. Después de todo, a quién no le gusta sentirse Gokú o Vegeta por unos cuantos minutos...

Lo mejor de este juego es sin duda su presentación, además de ser el único que reúne a todos los personajes principales de las temporadas *Dragon Ball Z* y *Dragon Ball GT*. Es por ello que apreciamos tantas versiones de Gokú así como de Trunks.

Ahora, si eres uno de esos viciosos irreformables y crees que no vale la pena jugarlo, puedes estar en un gravísimo error. Si lo que realmente quieres es lucirte y demostrar tus dotes de videojugador, simplemente debes utilizar los *combos* especiales y olvidarte que existen poderes, es decir, no apretar para nada el Δ .

Bueno, basta de rodeos y vayamos a lo que todos esperan... claves...

Leyenda del control

Leyenda del control

- : puñete
- : patada
- △: rayo de energía
- X: cubrirse

Angulos de cámara: ↓ R1 o L1: acercarse
↓ X: alejarse

Volar: ↑ R1 o L1

Avanzar: → R1 o L1

Retroceder: ← R1 o L1

Meteoros: R2 + (○ + △) patadas
R2 + (△ + □) puñetes
R2 + (△ + X) poder

Contrarrestar Poderes

Deben hacerse siempre y cuando salga el mensaje en la parte inferior de la pantalla

- + ○: botar
- △ + □ + ○, luego △: devolver
- △ + X: campo de fuerza



PERSONAJES

Gokú GT / Gokú súper saiya GT / Gokú súper saiya Z / Gokú súper saiya de nivel cuatro

- ↓ → □: combinación de puñetes
- ← ↓ → ○: combinación de patadas
- → □: barrida, codazo
- ↑ ↓ ○: rodillazos
- ← ↓ → △: «cho kame hame ha»
- ↓ → △: rayos seguidos
- ← ↓ ↑ △: *genki dama*
- ↓ ← → △: «kame hame ha»
- ↓ ○: patada hacia abajo (sólo en el aire)



PERSONAJES

Vegeta

- ↓ ↑ ○: súper patada
- ↓ ↑ □: gancho
- → □: codazo
- → ○: combinación de patadas
- ↓ → ○: combinación de puñetes
- ↓ ← ○: combinación de patadas y puñetes
- ← ↓ ↑ △: explosión
- ↓ → △: rayos consecutivos
- ← ↓ → △: *big bang attack*
- ↓ ← → △: *final flash*
- ↓ ○: patada hacia abajo (sólo en el aire)

Piccolo

- ← → ○: combinación de patadas
- → □: «*nibiru ude*»
- → → ○: combinación de puñetes
- ← ↓ → ○: patada giratoria
- ↓ ↑ ○: «*kienzan*»
- ← ↓ → △: «*makankosappo*»
- ↓ ← → △: «*cho bakuretsu ha*»
- ↓ → △: rayos continuos
- ↓ ○: codazo (sólo en el aire)
- ↓ ○: barrida

Pan

- ↓ → □: combinación puñetes y patadas
- ← → □: golpes y kienzan
- ↓ ↑ ○: gancho, patada
- ↓ → ○: volantín
- ↓ → △: rayos continuos
- ↓ ← → △: *energy ball* (esfera de energía)
- ← ↓ → △: «*kame hame ha*»

Trunks GT / Trunks súper saiya GT / Trunks del futuro

- ← ↓ → ○: barrida, patadas
- ↓ ← □: (sólo en el aire) patada abajo
- ← → □: combinación de patadas A
- → ○: combinación patadas B
- ← ↓ → △: esfera de energía simple
- ↓ → △: rayos dispersos
- ↓ ← → △: esfera de energía (mismo *Karate Kid*)?
- ↓ ← ○: patada cortadora

Gohan

- ↓ ↑ ○: patada cortadora
- ↓ → □: barrida, patada cortadora
- ↓ → △: rayo continuo
- ↓ ○: patada hacia abajo (en el aire)
- ← ↓ → △: «*masenko*»
- ↓ ← → △: «*kame hame ha*»

Cell

- ↓ ↑ □: súper gancho
- ↓ → □: rayo terrestre
- ← ← → □: súper cabezazo
- ↓ → ○: barrida terrestre
- ↑ → □, luego → □: combinación de puñetes
- ↓ → △: rayos consecutivos
- ← ↓ → △: «*kame hame ha*»
- ↓ ← → △: explosión

Freezer

- → ○: combinación de patadas
- → □: súper cola
- ← ← → □: cabezazo
- ↓ ← → △: «*yubisaki kara no energy ha*»
- ← ↓ → ○: combinación giratoria
- ← ↓ → △: *death ball* (esfera mortal...)
- ↓ → △: rayos seguidos

Majin Boo

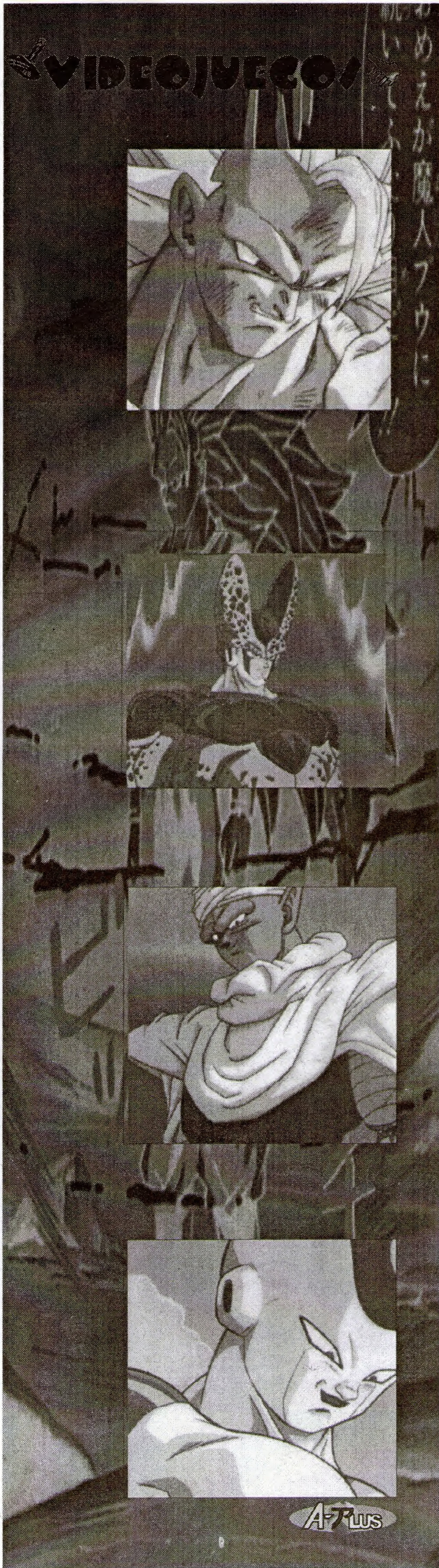
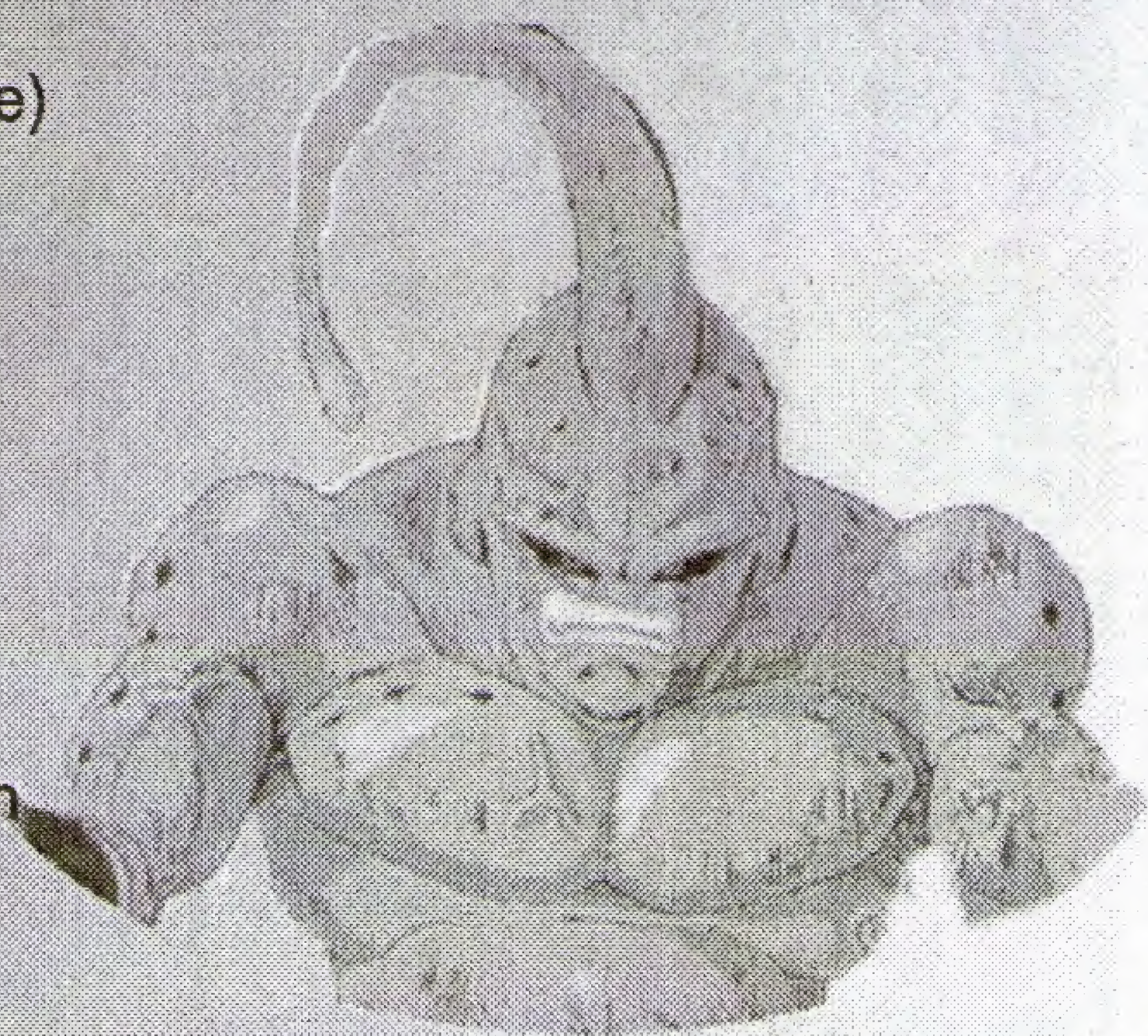
- ← ↓ → □: manotazo
- ↓ → ○: combinación de patadas
- ← → □: brazo alargado
- ↓ ← □: puño-proyectil
- ← ↓ ○ ○ ○: combinación de patadas
- ↓ ← → △: *death ball*
- ← ↓ → △: «*jinrui zetsumetsu kogeki*»
- ↓ → △: rayos continuos
- ← ↓ ↑ △: explosión

Vegetto

- ↓ ← ○: combinación de patadas
- ← ↓ ↑ ○: teletransportación y barrida
- ↓ ↑ ○: súper codazo
- → ○: súper patada
- ← ↓ ↑ △: explosión
- ↓ ○: patada hacia abajo (sólo en el aire)
- ↓ ← → △: rayo (muy poderoso)
- ↓ → △: rayos continuos
- ← ↓ → △: «*super kame hame ha*»

Gokú-chan GT / Gokú-chan súper saiya

- ← ↓ → □: barrida, patada
- ↓ ← □: ataque aéreo, combinación de patadas
- → → ○: combinación de patadas
- ↓ → ○: trompo
- ↓ ○: patada hacia abajo
- ← ↓ → △: «*kame hame ha*»
- ↓ → △: rayos seguidos
- ↓ ← → △: «*super kame hame ha*»



A-Plus METAL GEAR SOLID

UNA PELÍCULA DE ESPÍAS

Tras un largo periodo desde el último Metal Gear, Metal Gear 2 Solid Snake, aparece otra gran secuela para el PlayStation. El chiste del juego no es matar, abalear, masacrar o degollar a los malos, sino hacer de espía, infiltrándote en sus bases tratando de hacer el menor ruido posible.

La historia en breve

Esta secuela viene después que el protagonista, Solid Snake, se retira a descansar a las Montañas de Alaska después de rescatar al doctor Kio Marv del gobernador de Zanzíbar y arruinar su intento de controlar el abastecimiento de petróleo del mundo. Foxhound es un grupo de operaciones especiales formado por la Organización de las Naciones Unidas (ONU), para combatir el terrorismo en el mundo, Solid Snake era miembro de este equipo. Foxhound empezó a someter a sus miembros a una terapia de genes para aumentar sus capacidades de pelea y sensoriales, para hacerlos unos formidables combatientes, sin embargo éstos sólo habían tenido experiencia en las simulaciones, no en la vida real. Este tratamiento estaba prohibido y un grupo rebelde (del mismo Foxhound) liderado por Liquid Snake, ocupó la isla de Shadow Moses, en Alaska, donde el gobierno estadounidense mantenía almacenados a sus robots *Metal Gear*, unas máquinas gigantescas con capacidad de fuego increíble. Los terroristas luego exigieron los restos genéticos de uno de sus líderes, caso contrario lanzarían ataques nucleares en todo el mundo, gracias a los Metal Gears. Roy Campbell, ex-comandante de Foxhound, fue el único capaz de encontrar a Snake y sacarlo voluntariamente de su agradable retiro (¿recuerdas *Rambo III*?). El protagonista debe infiltrarse en la base de Shadow Moses para rescatar a Donald Anderson, jefe de DARPA (Agencia de Proyectos de Investigación de Defensa Avanzada), y luego a Kenneth Baker, los únicos capaces de accionar a los Metal Gear.

Lo básico

La primera parte del juego trata de rescatar a Anderson. Snake hace su aparición en un submarino de donde es despedido por una cápsula para no alertar al enemigo. Al salir del agua y alcanzar el muelle, debes llegar a un ascensor ubicado al otro extremo de donde tú estás, que está vigilado por soldados. Parece muy fácil, pero no posees ni una sola arma. Debes ir con cautela tratando que los guardias no noten tu presencia. Para lograr tu objetivo tienes varias opciones a tu disposición: unos **binoculares** que ni James Bond se imaginaría, la capacidad de **agacharse** y **arrastrarse** por el suelo, tu infaltable **cajetilla de cigarros** (¿sirven de algo?), **lentes infrarrojos**, **pegarse a las paredes** para no ser descubierto, **observar** con detenimiento tu alrededor, etc.

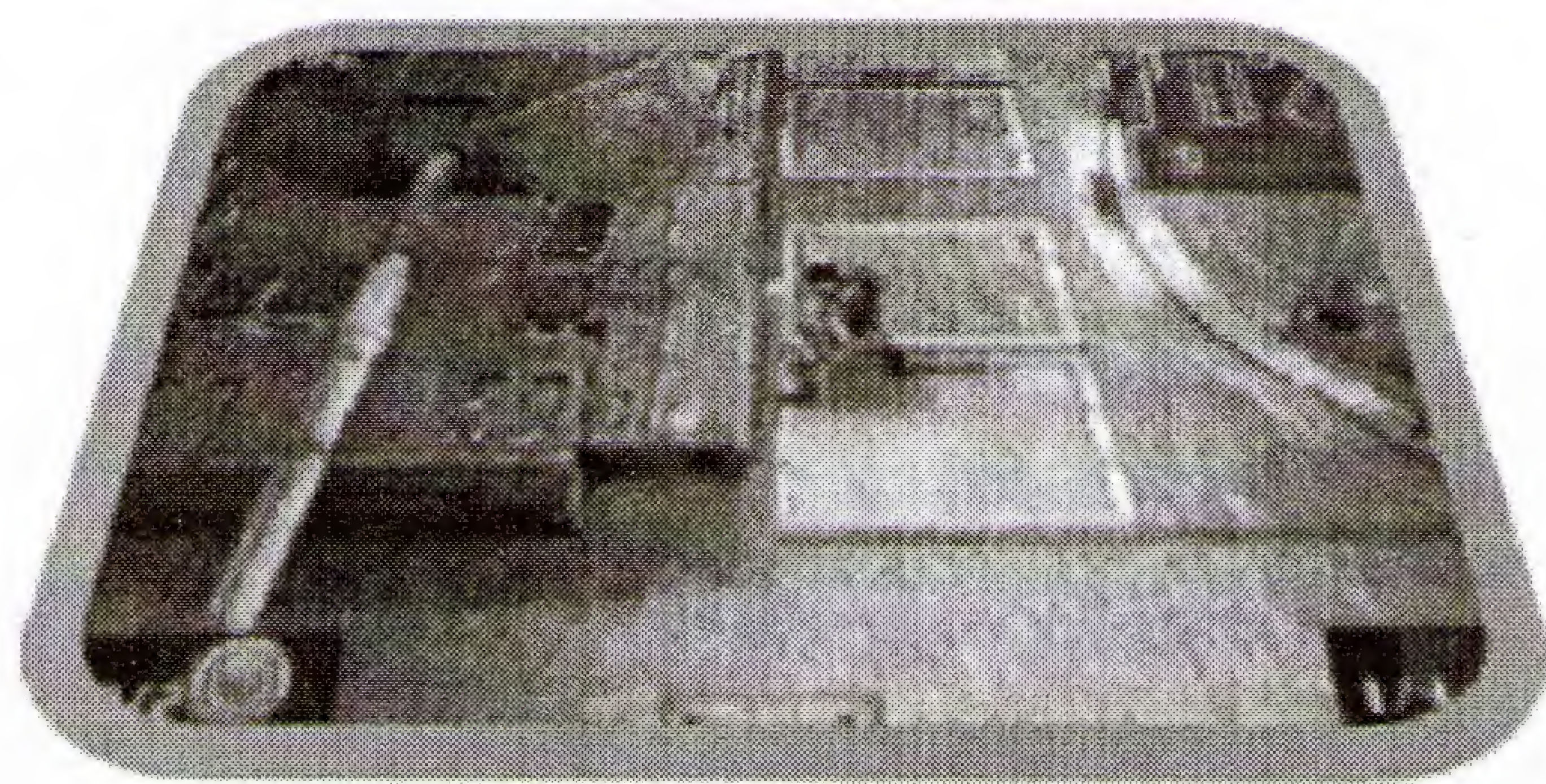
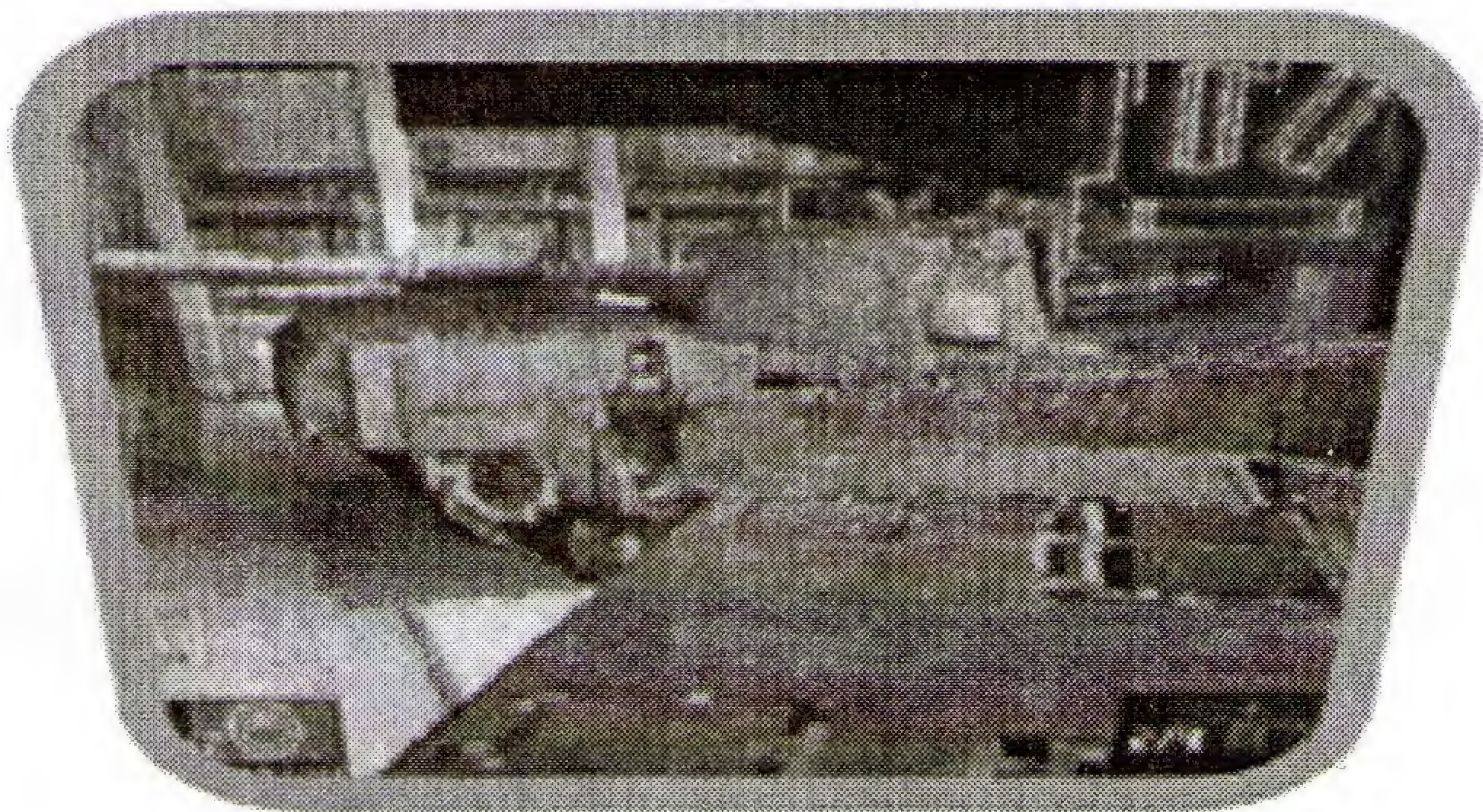
Snake posee también una radio (debido a que estas cosas hacen mucho ruido, a Solid se le ha implantado un dispositivo en los oídos, de tal forma que sólo él puede oírlo), que usa para comunicarse con la base o con otras personas importantes. Entre ellas tenemos a Mei Ling, con quien Snake no sólo hablará de la misión, sino también de salir con ella, hasta llegar a tal punto que ya casi no parece un juego, sino una película.



Smoking: Para obtenerlo, debes vencer el juego dos veces y e ir salvando en un único *slot* del *memory card* (es decir grabando encima de lo avanzado anteriormente). La tercera vez que juegues, Snake se pondrá el smoking en la escena del elevador, al comienzo.

Demuestra tu viciosidad: Cuando te enfrentes a Psycho Mantis, leerá tu mente y mencionará cierto videojuego. Para que mencione más juegos, graba más títulos de *Konami* en tu *memory card* (hazlo antes de tu enfrentamiento).

Vencer a Psycho Mantis: Para que no pueda leer tu mente, juega con el segundo mando.



Inteligencia artificial

La música es apropiada, como te darás cuenta con tan sólo oír la introducción. La inteligencia artificial es otro factor importante, bastante desarrollado por cierto. Los enemigos tienen un rango de visión y más allá no ven (pero pueden escuchar). Aparte que los guardias cansados bostezarán, cerrando los ojos, cosa que se aprovecha para pasar desapercibido frente a ellos. El ruido del ambiente los alerta, así que si pisas un charco de agua o algo parecido, irán corriendo al lugar donde se oyó. Esto puede ser usado a tu favor, pues si te pegas a las paredes y las golpeas, alertarás a la guardia, dándote tiempo para que te pases por detrás y escapes, los cojas del cuello para matarlos a golpes o, más sutil, rompérselos con un silencioso movimiento. En las zonas donde hay nieve debes tener especial cuidado. Si caminas por la nieve dejas huellas (¡ooh!) y los guardias rastrearán éstas si las encuentran, así que evita dejarlas. No sólo los vigilantes notan tu presencia, sino también las cámaras de seguridad y las luces de los reflectores. Apenas suene la alarma, se corre la alerta y tu radar se malogra momentáneamente, dejándote a tu suerte.

Si logras escapar y el contador de la alarma llega a cero, los soldados dejan de perseguirte, regresando a sus puestos.

Modo de práctica

Si tu única manera de tratar a los enemigos era la de masacrarlos sin piedad en vez de ahorrar algo de balas y evitarlos, el juego posee un excelente modo de práctica. Consta de diez niveles, con el objetivo de llegar a la meta sin ser visto. Si los pasas, aparecerá otro nuevo modo de práctica, ahora con cronómetro. Luego viene el modo de disparar al enemigo, otra vez sin ser visto y así sucesivamente.

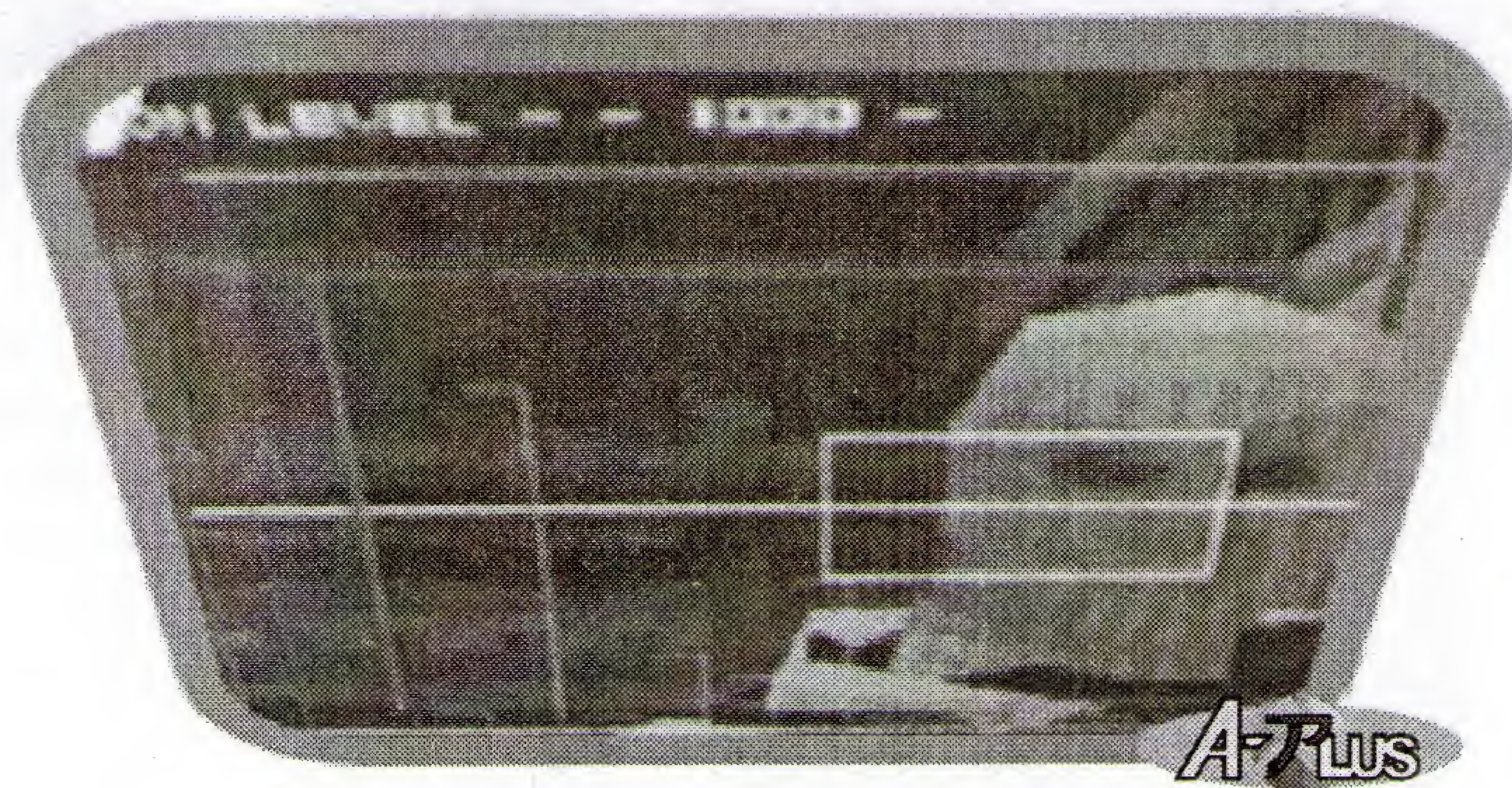
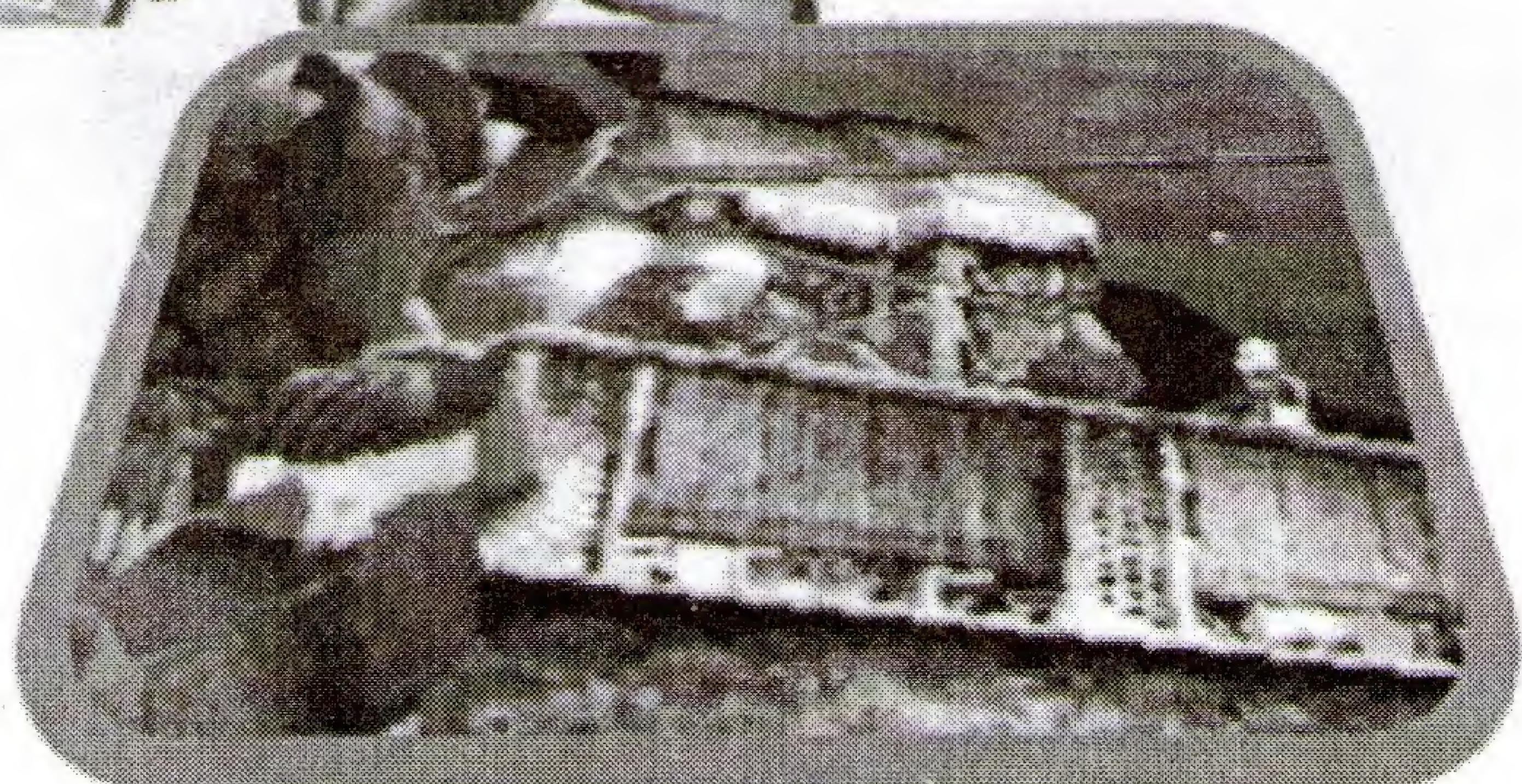
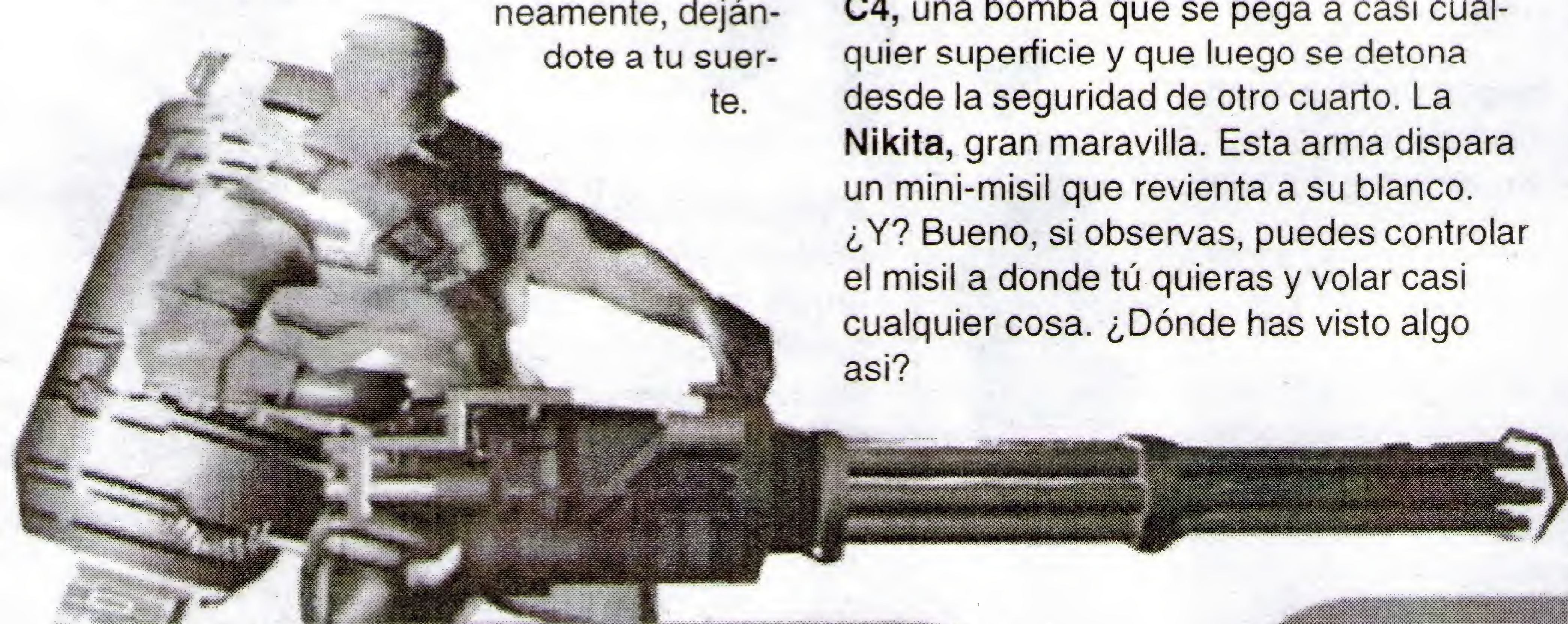
Las armas (si aún quieres matar a alguien)

El armamento es importante, en caso que metas la pata (lo harás) y te descubran. Un arma excelente es la **pistola automática Socom**. Posee una mira infrarroja que es bastante útil para apuntar a la pobre víctima sin fallar. Si no quieres despertar sospechas, puedes usar las **granadas atontadoras** o las **granadas burladoras**, útiles para mandar al diablo cualquier dispositivo que use radar. La **C4**, una bomba que se pega a casi cualquier superficie y que luego se detona desde la seguridad de otro cuarto. La **Nikita**, gran maravilla. Esta arma dispara un mini-misil que revienta a su blanco. ¿Y? Bueno, si observas, puedes controlar el misil a donde tú quieras y volar casi cualquier cosa. ¿Dónde has visto algo así?

El video (anda preparando la canchita)

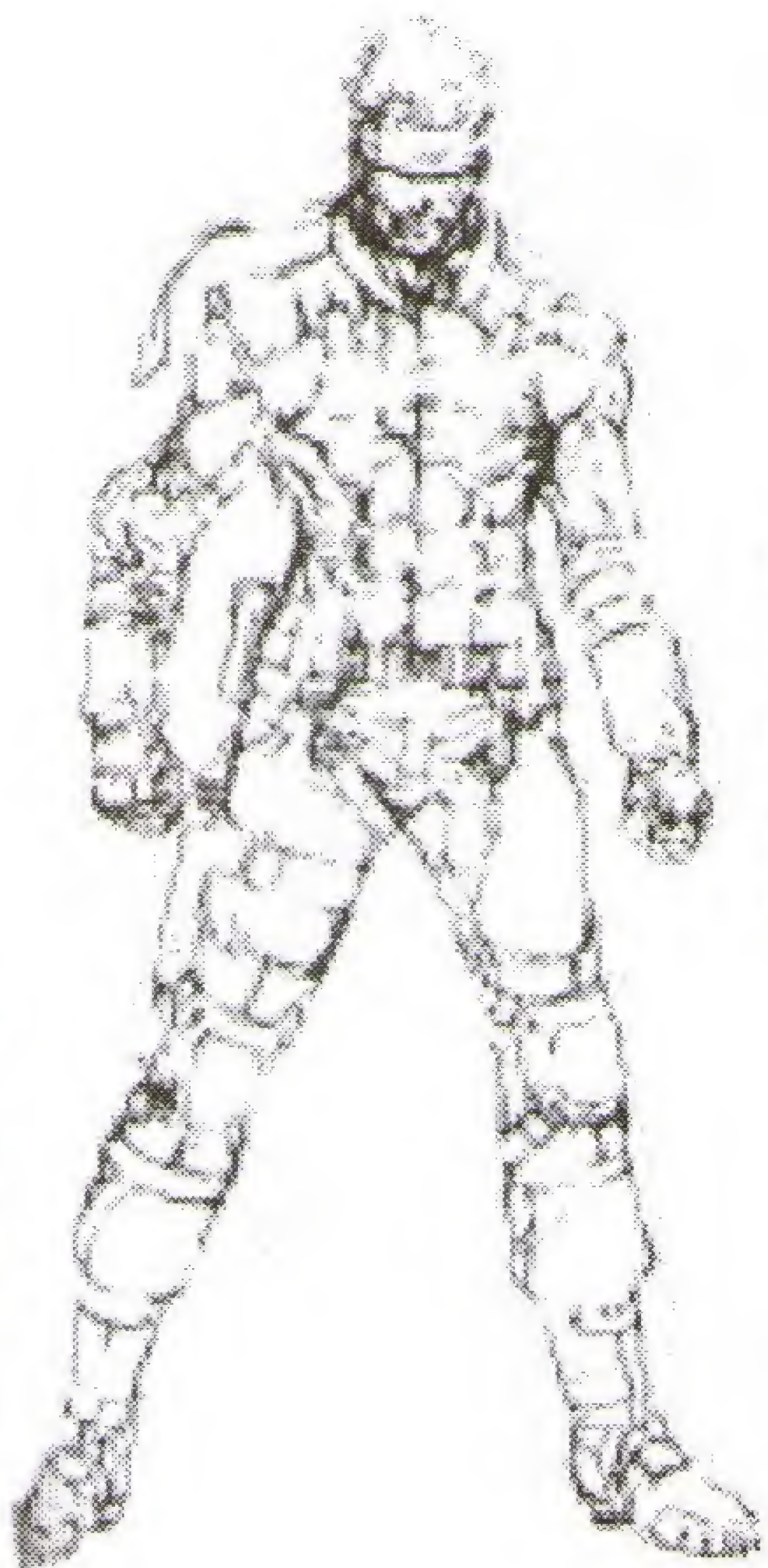
La forma en que han sido tratadas las secuencias de video son muy buenas. Hideo Kojima, el creador de Metal Gear, antes deseaba trabajar en cine y este juego demuestra que tiene talento. No extrañaría verlo después en los créditos de alguna película de espías. Una escena impresionante es cuando rescatas a Donald Anderson y la parte de su paro cardíaco. Si posees un control *Dual Shock* (sacudida dual), sentirás cada uno de los latidos del corazón a medida que ocurren, la pantalla se torna borrosa y se ven tomas en tiempo real de esta celda y la celda de al lado. Alucinante.

En un momento del juego, después de la muerte de Anderson, te encuentras con Meryl Silverburgh, la sobrina novata del coronel Campbell, quien era la que estaba prisionera en la otra celda. Luego de evitar que te dispare («No lo vas a hacer... ¡eres gallina!»), descubres que te han detectado y deberás eliminar a los soldados a punta de bala. Terminada la balacera, Meryl se despedirá de ti y te quedarás solo, cuando una alucinación se aparece frente a ti. Es Psycho Mantis, un agente de Foxhound con poderes para controlar las mentes. Luego te las verás con Ninja, un personaje que te desmoralizará y te quitará la poca dignidad de juego que tenías.



PERSONAJES

Entre los personajes del juego que aparecieron en otras versiones, tenemos a:



Solid Snake: Ese eres tú (al menos eso quisieras). Snake tiene casi 40 años, es un genio, súper espía, habla seis idiomas, experto en buceo, montañismo y ala delta. Es *el hombre que hace lo imposible posible, el que puede entrar a cualquier lugar en cualquier situación*. Después de lo de Zanzíbar, se retiró a Alaska para descansar.

Master Miller: Sirvió como instructor de supervivencia de Foxhound y es el culpable de que Snake sea tan mortal. Se contacta con Snake para ayudarlo en estrategias de supervivencia y otros consejos.



Roy Campbell: El ex-comandante de Foxhound, lo reconstruyó antes que Liquid Snake se rebelara. Ahora envía a Solid Snake a acabar con los terroristas.

Big Boss: Antes de volverse traidor, durante la crisis de *Outer Heaven* (Metal Gear 1), y ser derrotado por Snake, Big Boss fue el comandante de Foxhound. Se cree que está muerto, pero espera a que aparezca en este juego.



Entre la gente nueva tenemos a:



Dra. Naomi: La jefa médico de Foxhound, conduce los experimentos de terapia de genes en los soldados mejorados del grupo.

Mei Ling: La razón de que Snake esté en contacto con la base muy a menudo, además te permite salvar el juego. Desarrolló el sistema de comunicaciones que Snake usa en la misión. Estudió en el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts).



Nastasha Romanenko: Es la analista militar especialista en armas de alta tecnología. Adora fumar y las armas nucleares. Nació en Ucrania y ahora vive en Los Angeles.



Obtener el lanzador de Nikita antes: Pasa los dos primeros niveles. Al llegar al tercero, regresa al nivel dos. Donde encuentres la pistola SOCOM, ahora hallarás el lanzador de Nikita. **Un reto divertido:** intenta colocarle a los soldados Genome un C4 en la espalda... el resto ya lo sabes...

Donald Anderson: El jefe de DARPA, uno de los empresarios de la construcción de los robots nucleares Metal Gear. Junto con Baker, son mantenidos prisioneros por Foxhound y obligados a usar a los Metal Gears para destruir la Casa Blanca.





Kenneth Baker: El presidente de *ArmsTech*, una de las organizaciones que trabajó en el proyecto Metal Gear. Fue capturado y forzado a completar el Metal Gear.



Meryl Silverburgh: La sobrina de Campbell e inexperta en el combate, aunque ansía una pelea. Es una de los pocos soldados mejorados genéticamente por Foxhound que no se ha rebelado, siendo una valiosa aliada para Snake y un interés amoroso.



Liquid Snake: No es exactamente nuevo. Nació en el mismo año que Solid Snake. Es el líder del grupo rebelde de Foxhound que tomaron la isla de Shadow Moses. Es el igual de Solid Snake. Bajo el tutelaje de su maestro M15, aprendió técnicas de batalla. Habla siete idiomas y es uno de los soldados mejorados de Foxhound.

Psycho Mantis: Sirvió como un agente psíquico en la KGB (policía secreta rusa) hasta el fin de la Unión Soviética. Emigró a los Estados Unidos y trabajó tanto para el FBI (Policía federal de Estados Unidos) en casos de asesinatos en serie, que se volvió un criminal. Foxhound lo contrató como un agente de espionaje libre.

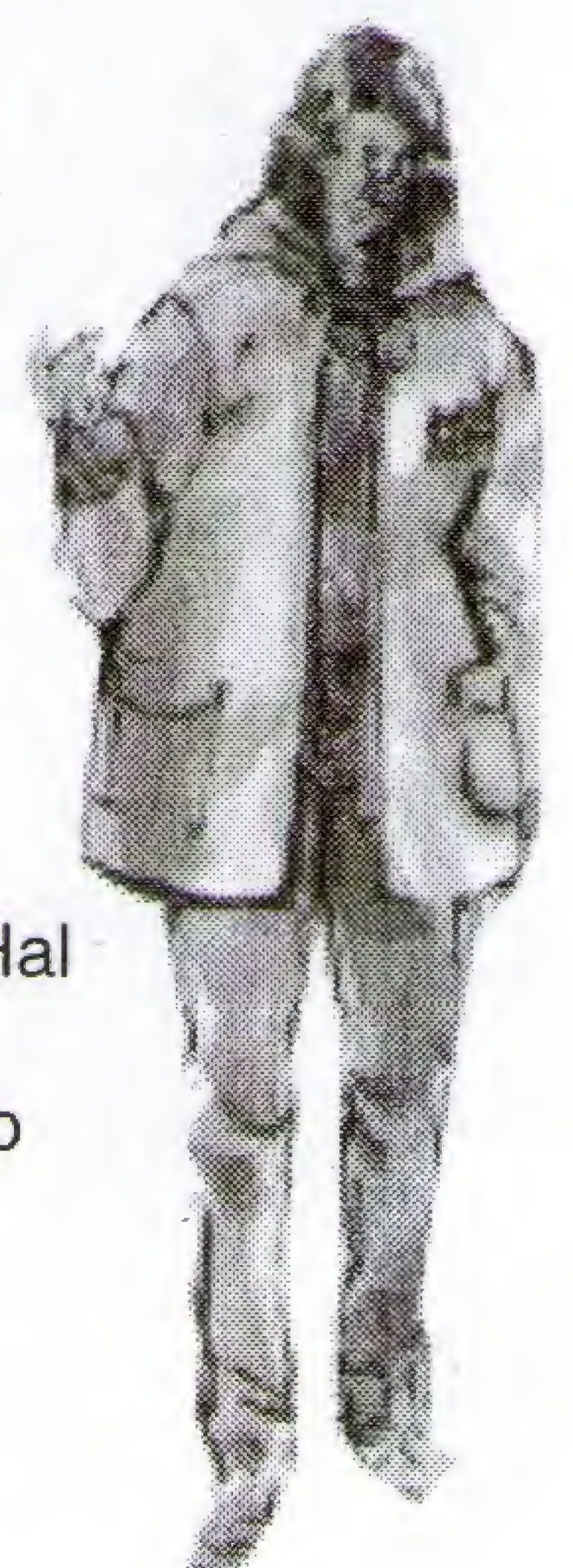


Ninja: El misterioso personaje envuelto en una piel de una aleación extraña y plástico. ¿Ese ninja *cyborg* es amigo o enemigo? ¿Será humano? Si juegas, lo descubrirás.

Revolver Ocelot: Un fanático de las películas del Viejo Oeste. Era un agente de la KGB y luego se fue a Foxhound para convertirse en el brazo derecho de Liquid Snake.



Decoy Octopus: Su anterior trabajo como actor de Hollywood y artista de efectos especiales lo hacen perfecto para ser el maestro del disfraz de Foxhound. Cúdate de este tipo, puede estar disfrazado de tu mejor amigo.



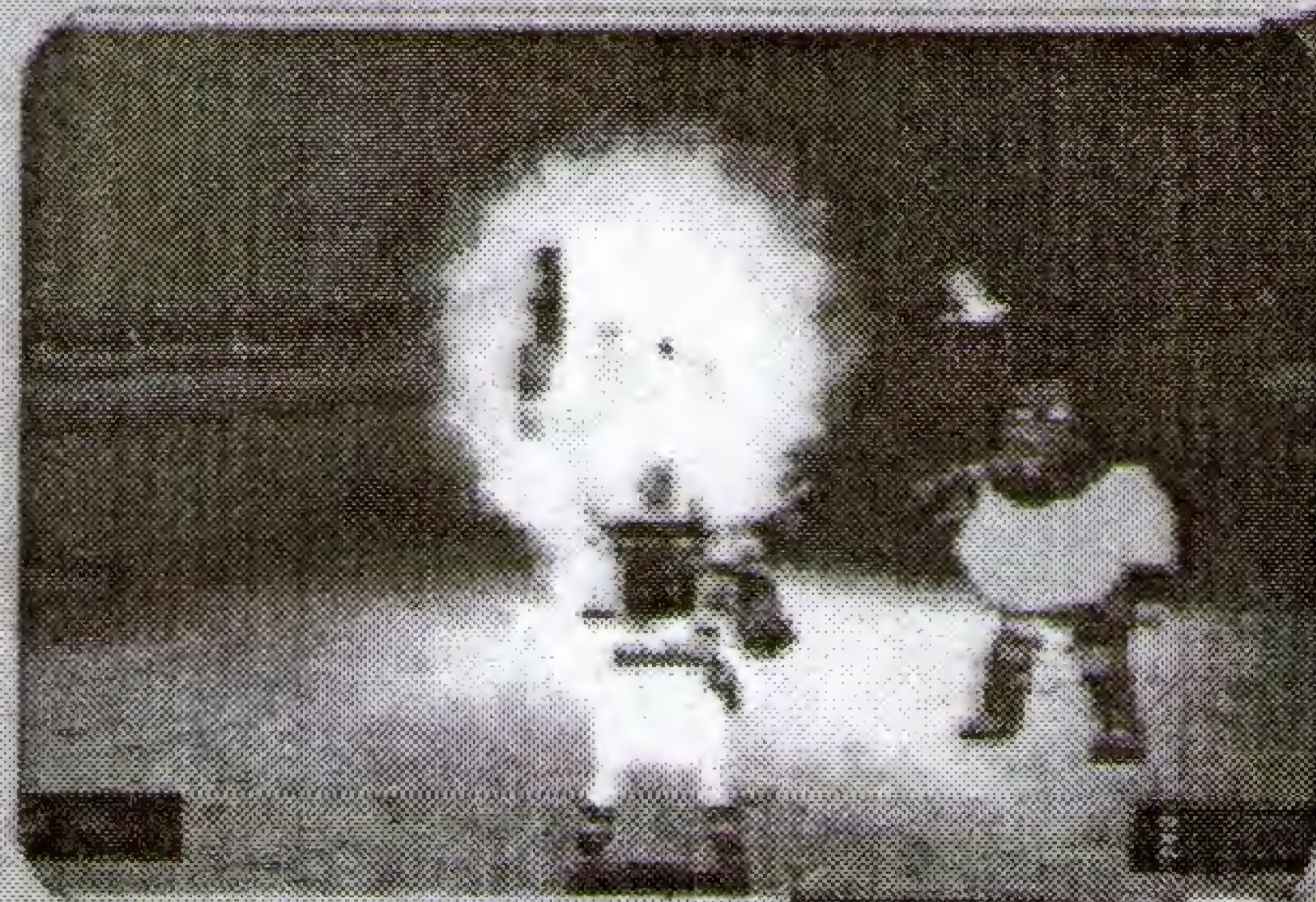
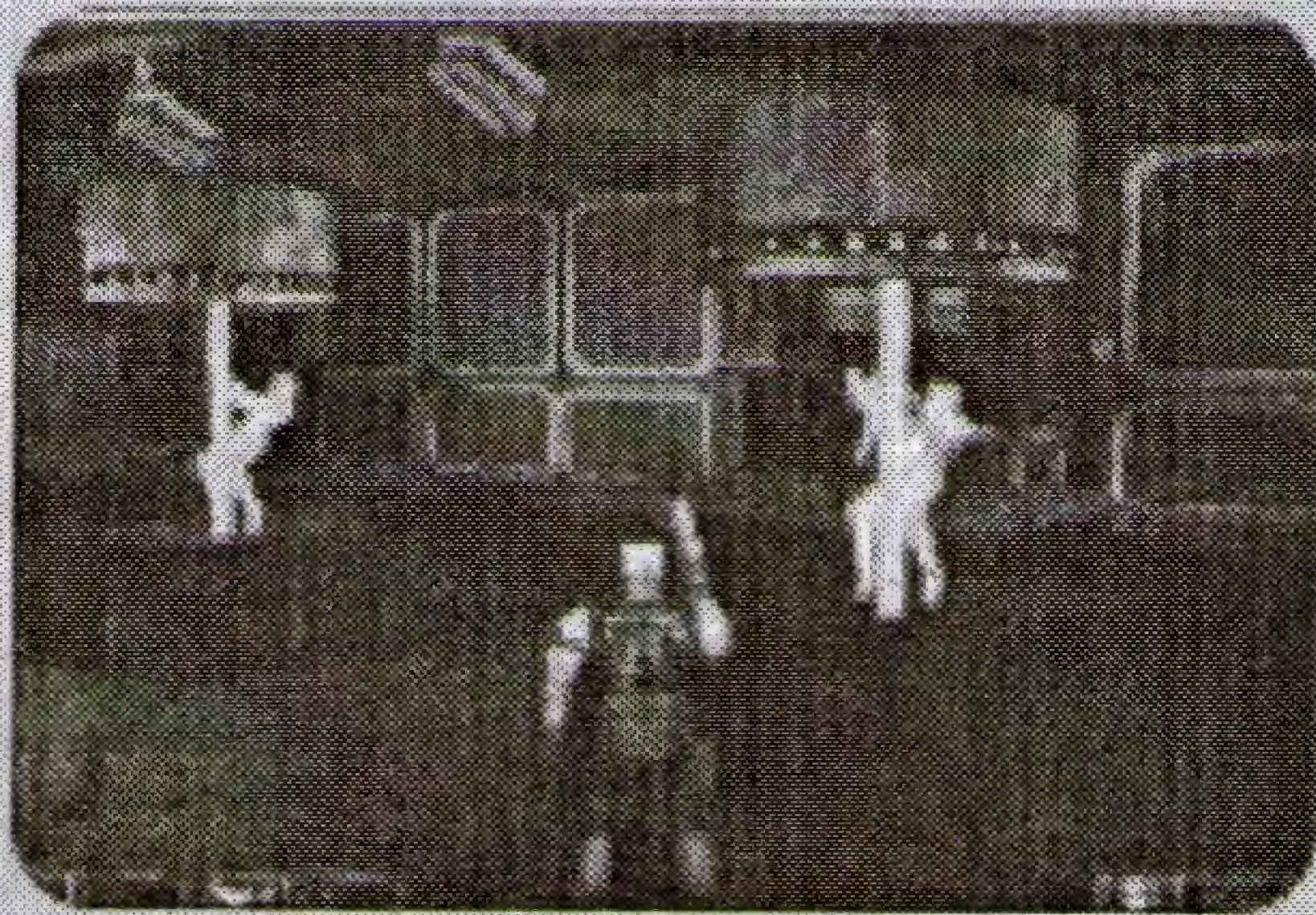
Vulcan Haven: Un nativo de Alaska, Vulcan Haven es el especialista de artillería pesada. Se puede relacionar con Solid Snake y con Liquid Snake ya que ambos tienen sangre japonesa en ellos.



Otacon: Su verdadero nombre es Hal Emmerich, es estadounidense, de casi la misma edad que Snake, pero no se sabe más de él.

Sniper Wolf: Una experta tiradora.

DUKE NUKEM TIME TO KILL



Duke Nukem apareció como un juego de computadora del género de *DOOM* (veías a tu personaje en primera persona). Se le parecía bastante en la forma de juego (salvo que en vez de lanzar un puñete demoledor, pateaba), sin embargo los enemigos (que eran extrañas criaturas), el número y el tipo de niveles eran distintos. Al ser regular, impactó muy poco a quien lo jugara por ser monótono (era uno más del montón).

En la versión de *Nintendo 64*, que es muy parecida a la original (pero inferior a la de *PlayStation*), sólo aumentaron un poco la calidad de los gráficos. Dejaron a un lado cualquier idea innovadora.

Viene lo mejor

En esta súper mejorada versión de *PlayStation*, combinaron el modo de juego de *Tomb Raider* y *Gold Eye 007*, creando así un impresionante videojuego, con una gran precisión al disparar y un sumo cuidado a las diversas maniobras que realiza este divertido pateador de traseros (*ass kicker*).

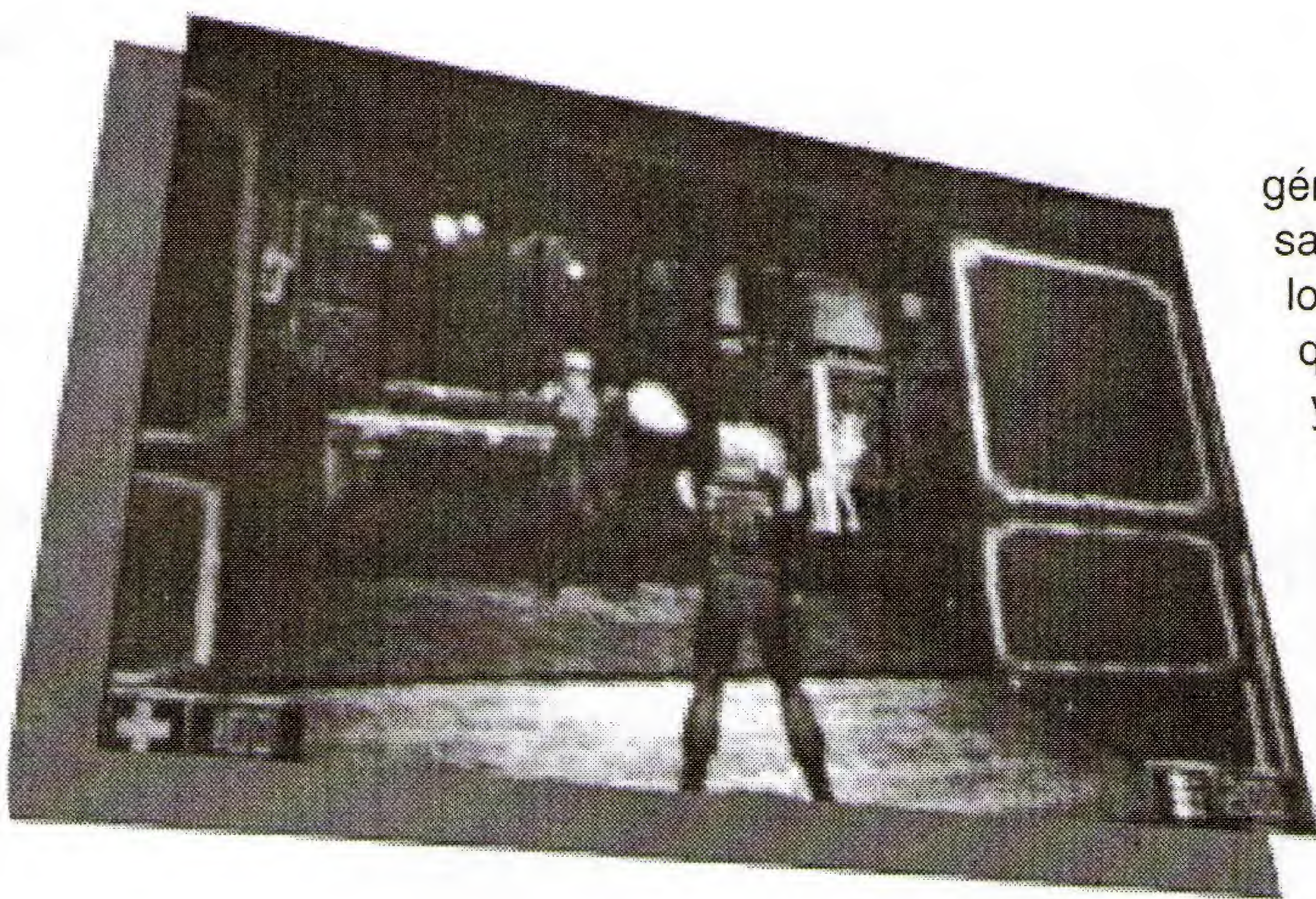
Pura muerte

Para facilitar su trabajo, Duke posee un gran arsenal de armas muy originales como el RPG (lanza-cohetes doble), cuchillos, hachas, dinamita, lanzallamas, armas láser y de fuego que empleadas adecuadamente llegan a ser muy efectivas y útiles. No te olvides las poderosas patadas que, bien dadas, matan a cualquier enemigo (no se te ocurra hacérselo a uno recio). Otro detalle es que puedes utilizar algunas armas en el agua.

Tu buena puntería será recompensada porque de acuerdo a dónde le disparas a tus enemigos, éstos morirán más rápido, quejándose del dolor (su forma de morir será zádicamente distinta). Aquí sentirás la eficacia de tus armas, comprobando con satisfacción el apreciable daño que ejercen.

Algo gracioso es la muerte de Duke, a quien parece que no le duele ser matado. Este es un personaje con un buen sentido del humor, así lo demuestran sus graciosas frases («*Oh, Lora! is that you?*») y divertidas acciones, como utilizar el inodoro y otras más que verás soltando el mando un rato.





Los movimientos y sonidos al nadar son más reales (especialmente cuando te ahogas) y... bueno, para que no te aburras con las descripciones, aquí te va una pequeña ayuda:

La técnica

Con más de mil técnicas de exterminio, Duke Nukem ha roto las fronteras de su

género. Puedes agacharte, saltar, rodar, caminar y hacer los más escurridizos ataques. Utiliza tu imaginación y verás el amplio alcance del hábil Duke. Con la ayuda de las paredes puedes cubrirte o si no estar indefenso.

- Al disparar a los enemigos, muévete a los costados (con L1 o L2) hasta que los mates.
- Tampoco es recomendable dispararles

de muy lejos porque desperdicias balas.

- No pienses mucho (a menos que tengas miedo), acércateles y dispara sin piedad.
- Si has logrado esconderte y apuntarles sin que se dieran cuenta, procura dispararles al cuello pues así los decapitas y no gastas armas (cada circunstancia exige un arma apropiada).

- Otro método agacharte (mantén presionado triángulo un rato), rodar y atacar. Esta técnica es lujosa pero un poco difícil para atinar.

- No es bueno saltar al disparar por su ineficacia y porque los enemigos te dan.
- Ten bien abiertos los ojos y pon mucha atención en el nivel, porque de lo contrario te perderás los diversos secretos.

El toque erótico

Como habrás notado al comienzo, este juego está lleno de erotismo. Prueba de ello son las chicas semidesnudas que encontrarás en casi todos los niveles, excitantes nenas que dirán y posarán en una forma provocativa, situaciones muy insinuadoras como las strippers del club nocturno y demás chicas que verás en niveles más avanzados.

Duke Nuken ha marcado otro estilo en los video juegos, un estilo sin censura.

TRUCOS

Antes de ejecutarlos, debes poner pausa.

Cabeza gigante de Duke: 9 veces R1, arriba.

Cabeza pequeña de Duke: 9 veces R1, abajo.

Enemigos cabezones: 9 veces R1, izquierda.

Enemigos de cabeza pequeña: R1, R1, R1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, derecha.

Ser inmortal: L2, R1, L1, R2, arriba, abajo, arriba, abajo, 2 veces select.

Todas las armas: L1, L2, arriba, L1, L2, arriba, R1, derecha, R2, izquierda.

Amas infinitas: izquierda, derecha, izquierda, derecha, select, izquierda, derecha, izquierda, derecha, select.

Invisibilidad: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.

Todo el inventario: 5 veces R1, 5 veces L2.

Elegir nivel: 9 veces abajo, arriba, luego sal al menú principal y sitúate en *time to kill*.

Súper armas: R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L1, 2 veces select.

Video de *Rogue Trip*: para ver la introducción de este fabuloso juego, mantén presionados L1 + L2 + R1 + R2 al inicio Duke Nukem.





El Padre

Si te gustan los videojuegos adrenalínicos, es seguro que has disfrutado la saga de los *Twisted Metal* con gran afición. Este fabuloso juego mostró una gran maniobrabilidad y un poder destructivo propio del género (enfrentamientos entre automóviles), además de poseer una gran originalidad en carros y circuitos.



El Hijo

Bueno, la primera versión duró poco como novedad pues apareció el *Twisted Metal II* (TM2), que por supuesto lo mejoró (así debe ser) con nuevas armas, maniobras y claro, el diseño de los autos con adaptaciones de diversas armas. No tardó en ser asimilado por todos los *viciosos* pues es muy fácil de apuntar, disparar y conducir los carros; desarrollando una gran estrategia para perseguir y eludir a tus adversarios combinando armas y poderes secretos. Este juego también te otorga una gran defensa, como tu campo de fuerza y la invisibilidad. Si eres creativo, habrás ideado varias técnicas efectivas para defender y/o atacar.

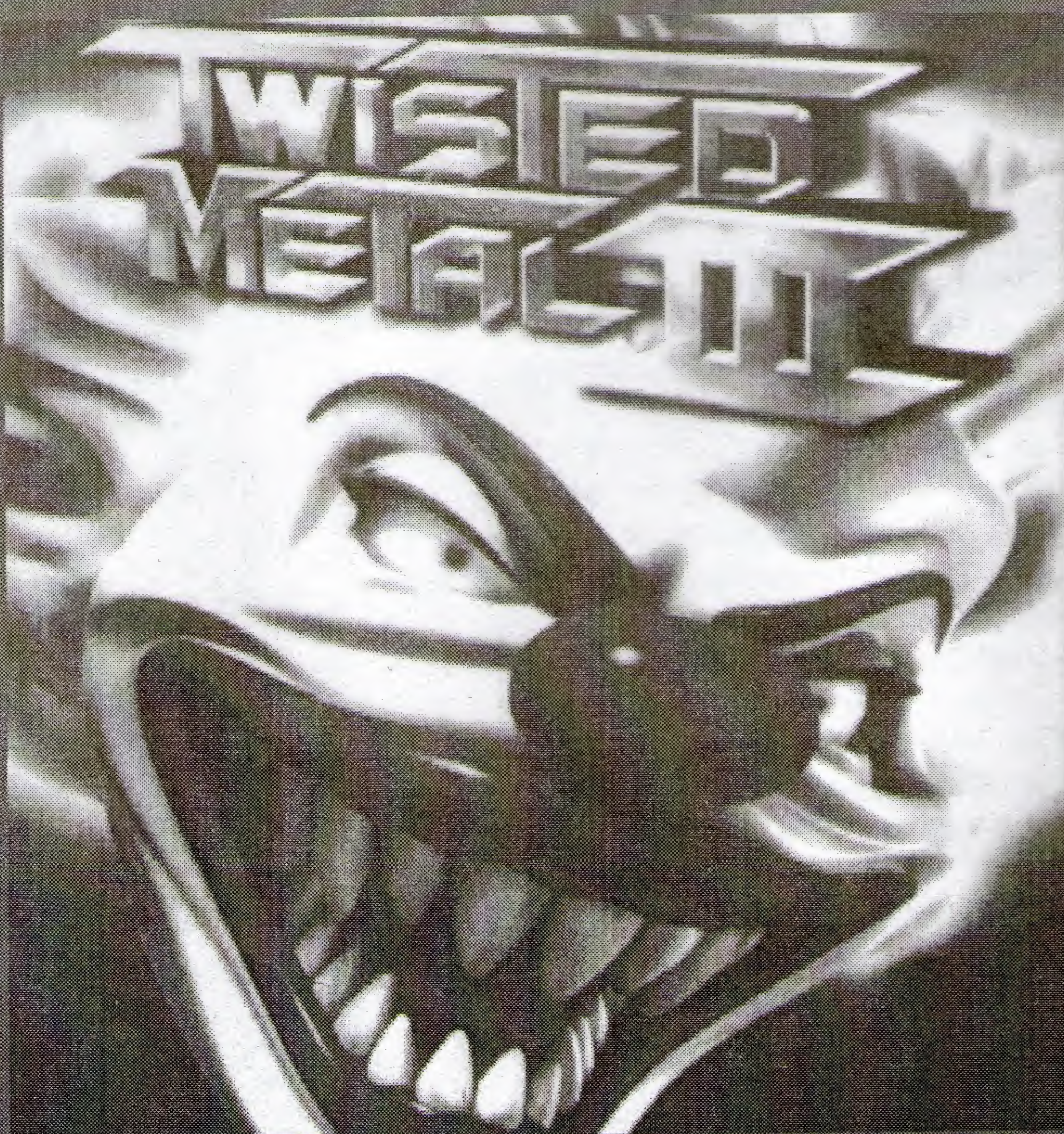


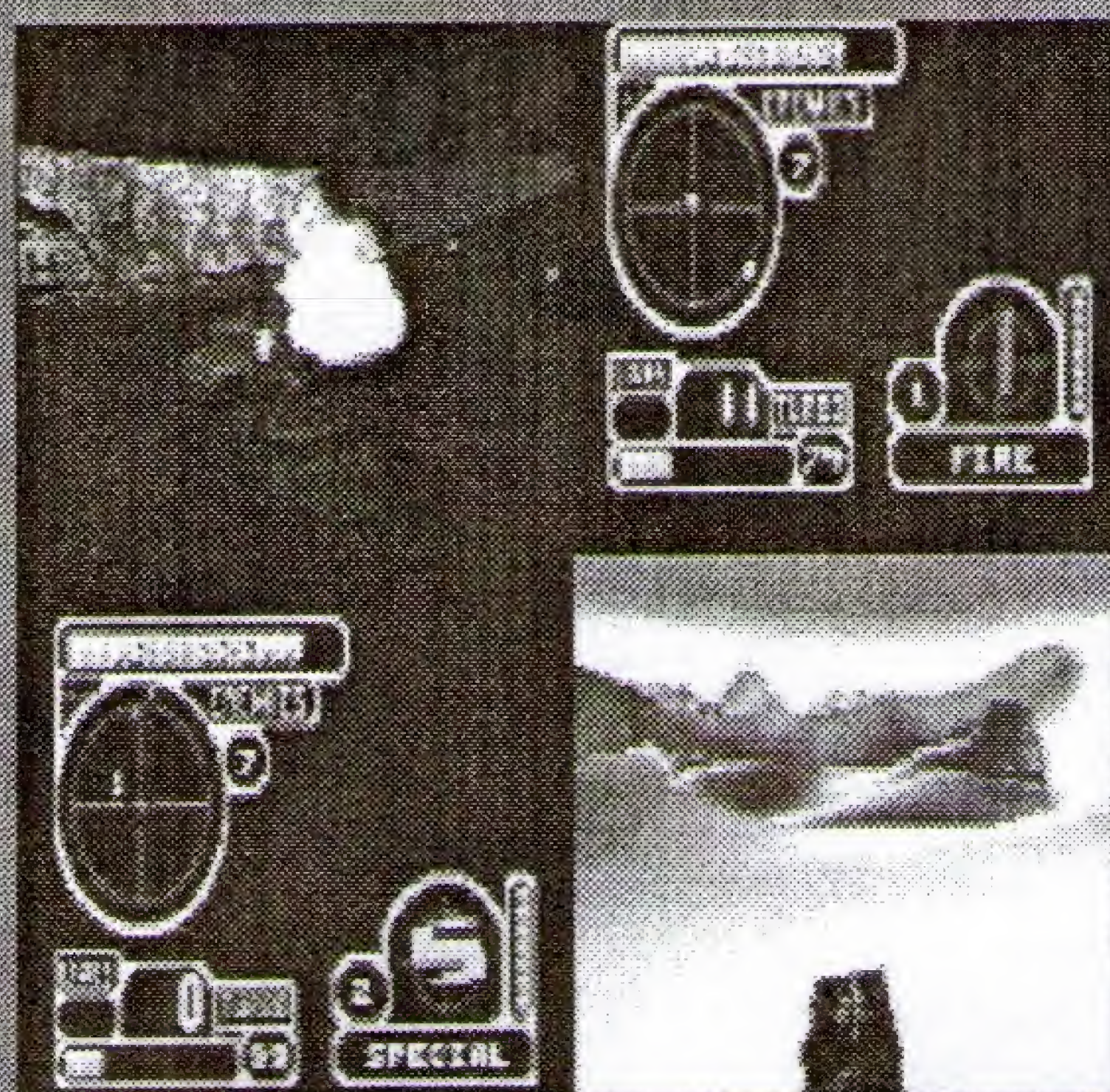
El Nieto (adoptado)

Cualquier fanático, habrá esperado con ansias el lanzamiento del siguiente *Twisted Metal*. La espera duró dos años pero la decepción llegó al instante, ni vale la pena ver los créditos del juego porque despidieron a los programadores de los antiguos *Twisted Metals*. Malograron casi todo, especialmente la manera de jugarlo. Fue chocante para quien se había acostumbrado a la forma de jugar las otras versiones.

El *Twisted Metal III* es más difícil de maniobrar que sus antecesores, como en las curvas cerradas y demás maniobras. Al tratar de mejorar el juego lo deterioraron en muchos sentidos, como a los personajes y sus respectivos vehículos; por ejemplo los Especiales de Mr. Grimm, que en *Twisted Metal II* tenían un impresionante poder, aquí son patéticos. Además los choques ya no deterioran tu vehículo. Tampoco hay que olvidar que los conductores han rejuvenecido, como *Warthog* (que significa una especie de jabalí sudafricano), *Hammer Head* (cabeza de martillo) o *Road Kill* (el asesino de carreteras).

Existen armas muy pobres, como el *Rain* (lluvia) o el *Speed* (velocidad), que dañan una





miseria. La defensa es pésima pues el campo de fuerza o los buenos lugares para esconderse y contraatacar (como la pagoda de Hong Kong - TM2) están ausentes.

Otro fastidio es que te paras de cabeza por cualquier desperfecto del camino (los circuitos son muy desnivelados y desorientantes), es odioso porque en esa pose te dan duro.

Los Especiales han cambiado y se han vuelto poco efectivos. Cuando se juega de dos, marea y desconcierta bastante, lo único que pasa es la música de algunos escenarios (por ejemplo el Polo Norte) y ciertos efectos de sonido, como el Especial de *Dark Side* (lado oscuro).

Top Gear es más jugable. Si eres un fanático de Twisted Metal, deberás jugarlo aunque sea sin ganas.



LOS 14 ADRENALINICOS DEL JUEGO (sí, claro)

Las historias corresponden a los conductores, por si acaso...

Auger (taladro): Era un constructor de carreteras, las cuales fueron destruidas por los participantes del Twisted Metal. Ahora viene muy amargo y se vengará de la destrucción causada a sus amores.

Axel: En el Twisted Metal 2 logró liberarse del tormento creado por su padre (sus brazos-rueda) pero regresó para obtener brazos nuevos (pidió mal su deseo de liberación).

Club Kid (el niño del club): Un garabato de conductor, triste cómico que pretende destruir a Calipso, el organizador del torneo (ja, ja...).

Espectro: Creído y hambriento por las mujeres, le gustan las rubias y las buenas piernas.

Fire Starter (incinerador): Este pirómano (obsesionado con el fuego) pretende convertir el globo dirigible de Calipso en una enorme y encendida *rata blanca*.

Flower Power (la poderosa flor): Esta sensual nena llega a defender la Tierra de los machos que están acabando con la naturaleza.

Hammer Head: Ella vivía en un barrio tranquilo hasta que vino Calipso con toda su mancha y destrozaron su vecindario. Ahora esta viejita los botará.

Minion: Tal vez sea la inspiración para muchas pesadillas, posee un tanque *muy poderoso que aplasta los traseros de quien se cruce en su camino*.

Mr. Grimm: Sigue buscando más almas inocentes, pero esta vez busca la más poderosa del torneo. ¿Quién sera?

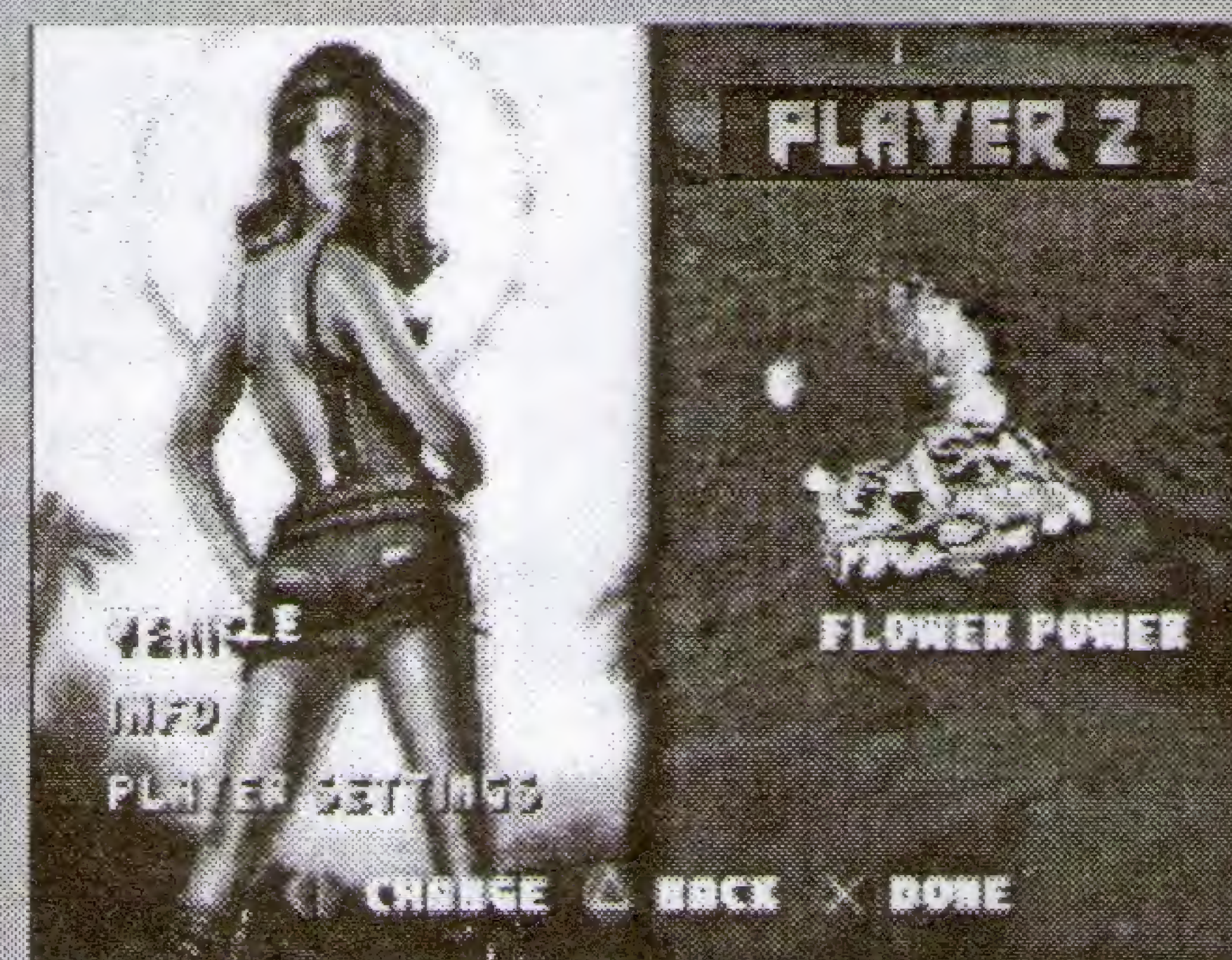
Out Law (fuera de la ley): Dos buenos policías (los justicieros). Vienen a demostrar que el bien siempre triunfa sobre el mal.

Road Kill: Según él, «Soy un vago, apestoso y malvado pero tengo la intuición que voy a ganar el torneo».

Sweet Tooth (dulce dentadura): Posee un arsenal de dulces explosivos. «Acérquense niños para que sepan lo dulce que soy».

Thumper (golpeador): Tiene mucha experiencia ganada en las calles (diez años) pues ha recorrido diferentes partes del mundo para ganar el torneo y cortar algunas cabezas.

Warthog: Se trata de un superviviente. Guerrero de 107 años que luchó para que el mundo sea mejor; ahora sólo intenta sobrevivir.



trucos

Estos códigos se ponen en la pantalla de passwords:

modo dios: L1, □, X, R1, start

armas infinitas: △, ○, ↑, ↓, ←, →

jugar con Minion: ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←

jugar con Sweet Tooth: ←, ←, ←, ↓, ↓

cancha secreta: ↑, ↑, ↑, ←, ←, debes jugarlo en Death Match

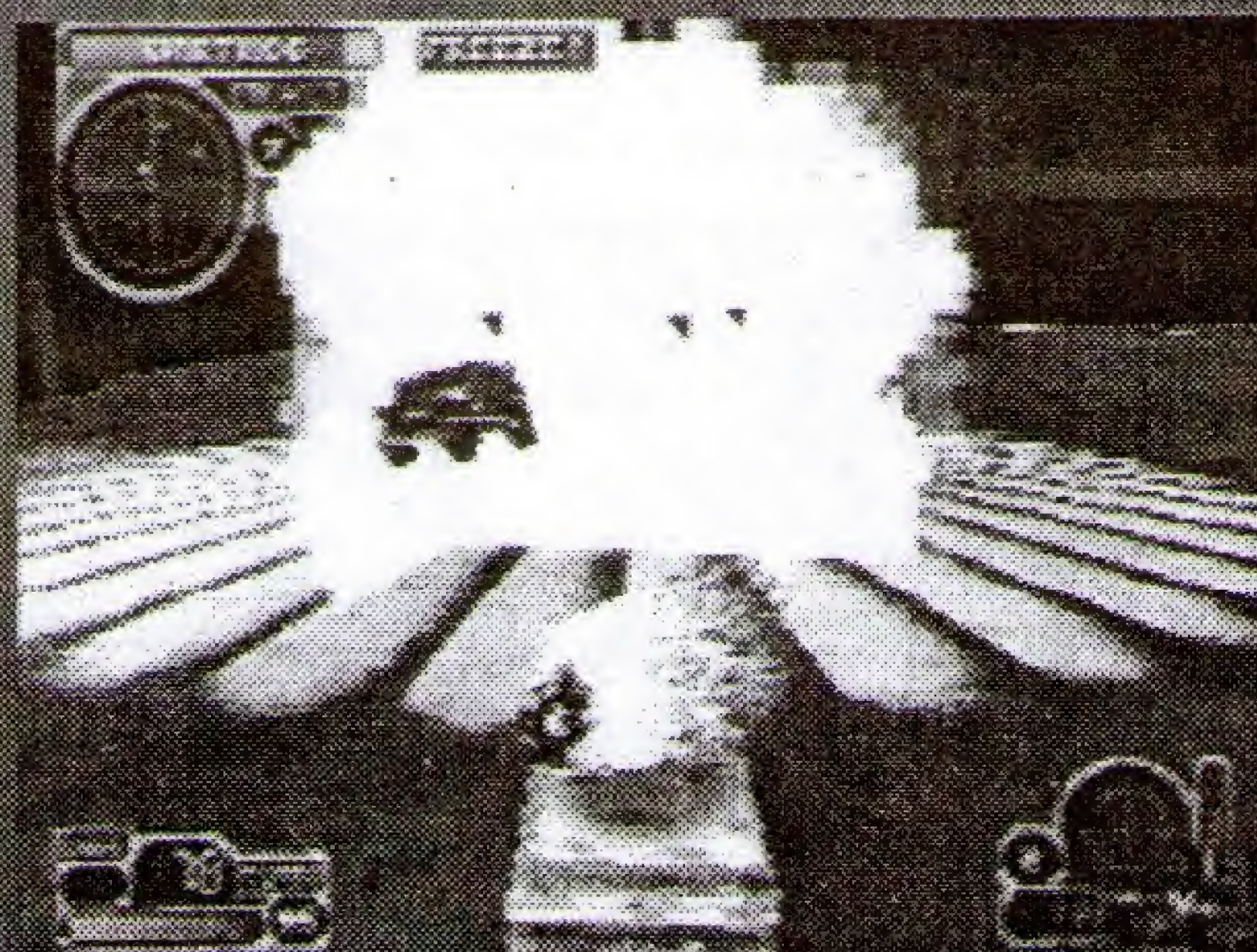
activar memoria: start 5 veces

passwords

Firestater: L2, L2, ←, □, X

Axel: L1, R1, ↑, ←, ○

Minion: ↓, X, □, ↓, select



CHO-SAN

Mencionar el nombre de Katsuhiro Otomo es asociar a nuestra mente historias tenebrosas, sobrenaturales, ultraviolentas, poderes paranormales que van hacia lo desconocido. Encontraremos en cada una de sus obras un dominio absoluto en los argumentos como en su dibujo minucioso, expresivo y dimensional entre dos fuerzas descomunales a través de Domu (Pesadillas). Donde un anciano, representante de la maldad, busca eliminar por diversión a un grupo de personajes sin motivo y el encuentro con una niña de igual o superior poder que lo detendrá como sea posible.

Crímenes sin resolver (¿quién será?)

En un complejo habitacional de Tokio vienen ocurriendo una serie de misteriosos crímenes y hasta el momento no se ha determinado la identidad del asesino. La policía continúa investigando el caso, quedando descartadas las hipótesis de suicidios intempestivos, accidentes y otras causas. La lista de fallecidos aumenta. Han pasado tres años, es 1979 y el asunto sigue inconcluso; encontrar al culpable es la misión del inspector Yamagawa, jefe responsable del operativo, quien junto a un grupo de detectives buscan nuevos rastros

sobre el criminal aunque éste no se encuentra entre los familiares o vecinos cercanos de los difuntos, como suponían, sino que ahora deben prestar atención a los inquilinos de los otros edificios. En ese grupo de sospechosos se ubica el homicida. Al cambiar

su táctica, Yamagawa recoge una relación de los vecinos más extraños del lugar. Con las muertes recientes se hallan ciertos indicios

todavía

exclarecedores: el matador roba objetos insignificantes, pequeñas pertenencias (un gorro, un juguete, un anillo, etc). Mientras, el asesino selecciona nuevas víctimas para sus próximos y macabros crímenes.



Un asesino con astucia, un criminal cocho

A primera vista, se puede hacer conjeturas sobre el posible culpable, tomando en cuenta que Otomo crea sus villanos fuera del

estereotipo convencional y recurre a los seres indefensos, supuestamente débiles, incapaces de hacer daño a nadie, pero que en realidad estos personajes abandonados emplean sus poderes psíquicos para sentirse seguros de sí

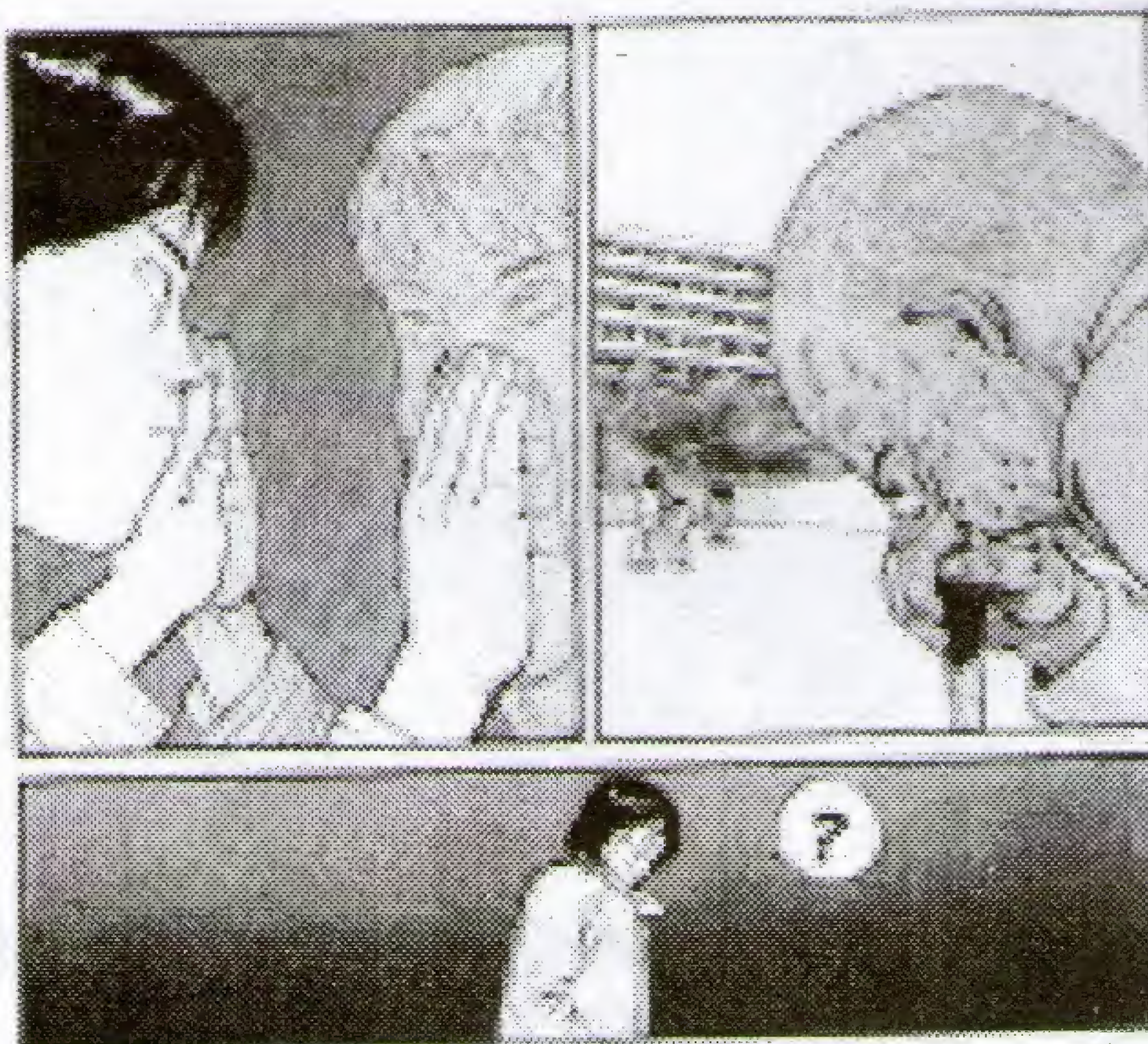


misimos, dando a la historia un argumento consistente, realista y con matices de ciencia ficción. Choniro Uchida es un viejo solitario de 65 años (aunque aparenta más edad), conocido en el barrio como Cho-san. Es el inquilino del apartamento 608 y vive en el quinto piso del edificio tres. Su apariencia es frágil; apoyado de su incondicional bastón, Cho-san como cualquier persona de la tercera edad visita todos los días el parque y se queda por horas observando a los transeúntes que pasan. Sin embargo, nadie sospecha que este ancianito de fachada bonachona vigila a sus futuras presas (éstas se sientan junto al homicida).

La presa es atrapada o el cazador cazado

Tres personas logran descubrir las andanzas de Uchida, el primero es el inspector Yamagawa, quien fatalmente es engañado con una trampa como la mayoría

de sus víctimas. La segunda y la más peligrosa es Etsuko (E-chan), la niña que acaba de mudarse al barrio, ésta no permitirá que se salga con sus bromas de mal gusto y le advierte al desquiciado anciano que con ella no se juega (destruye una botella de gaseosa y previamente había salvado a un bebé de morir por culpa de Cho-san), así la nueva rival es una niña psíquica. Y el tercero, el inspector



Takayama, quien cree que todos los asesinatos tienen relación con fenómenos sobrenaturales y por eso recurre en su indagación a Tenshi Nonomura, un chamán que le previene.

El titiritero y sus muñecos

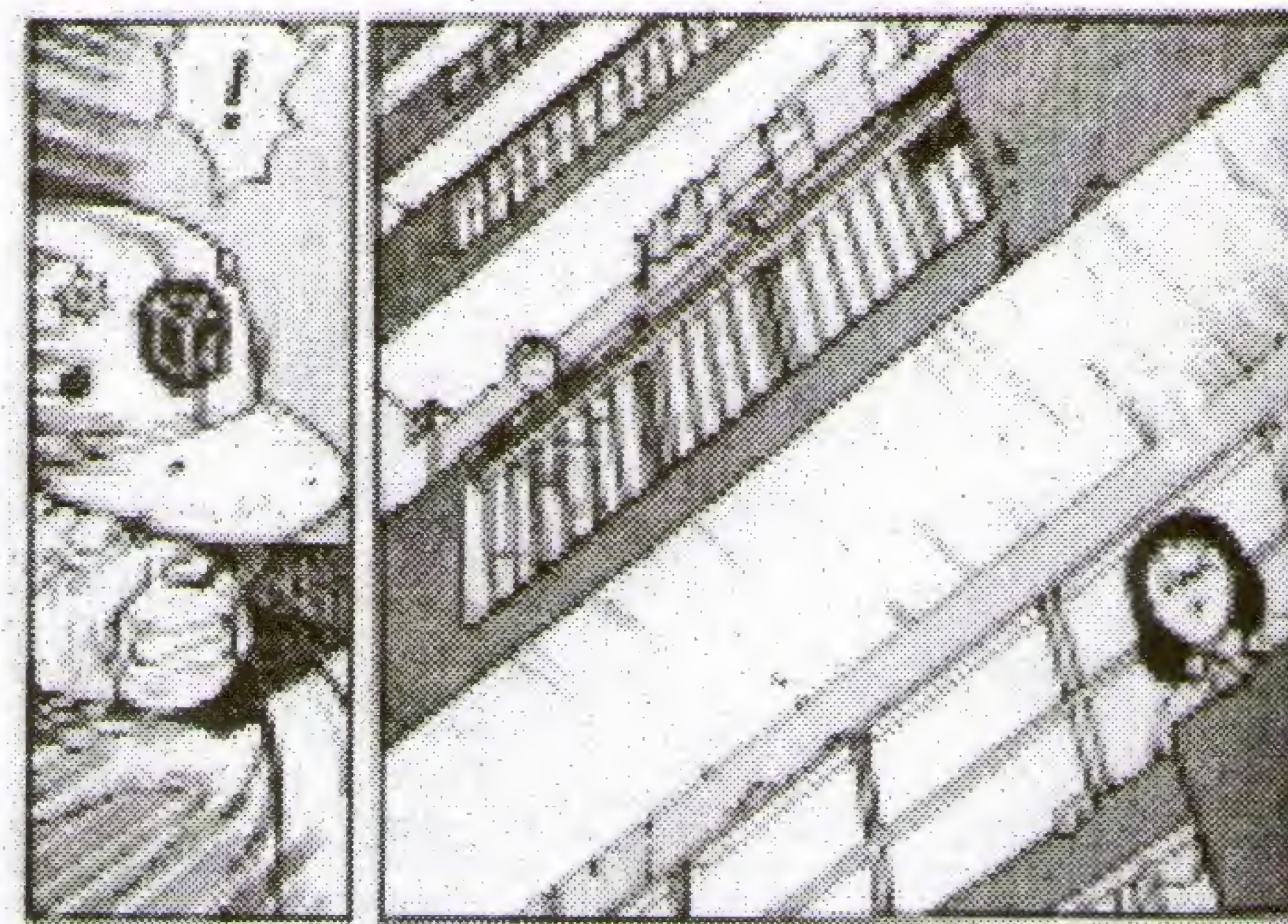
El inspector Okamura, que viene en reemplazo del fallecido, intenta seguir las huellas de Uchida. Este le tiende un engaño pero falla.



Una tranquila noche es adecuada para realizar *nuevas travesuras*, Cho-san lo sabe bien y busca a Tsutome Sasaki, aficionado al aeromodelismo. Lo vuelve en un zombi para matar a E-chan, sin lograrlo. En su apartamento, el viejo ríe, rodeado de



can. Etsuko no lo soporta y lo hará sufrir como los fallecidos, ya no existe escapatoria alguna, atrapa al rebelde



sus juguetes; E-chan rompe los vidrios de la sala del anciano y en venganza, éste manipula a Sasaki quien delante de la niña se suicida. A la noche siguiente, Yoshikawa-padre es el próximo conejillo, entregarle un revólver ha sido fácil (el tipo es un borracho). Pa-

abuelo pero éste atemorizado huye, salvándose de milagro (el miedo y el dolor sigue). Nadie lo ayuda, los bomberos apenas controlan la situación.

Más vale hacerse el loco que estar encarcela-

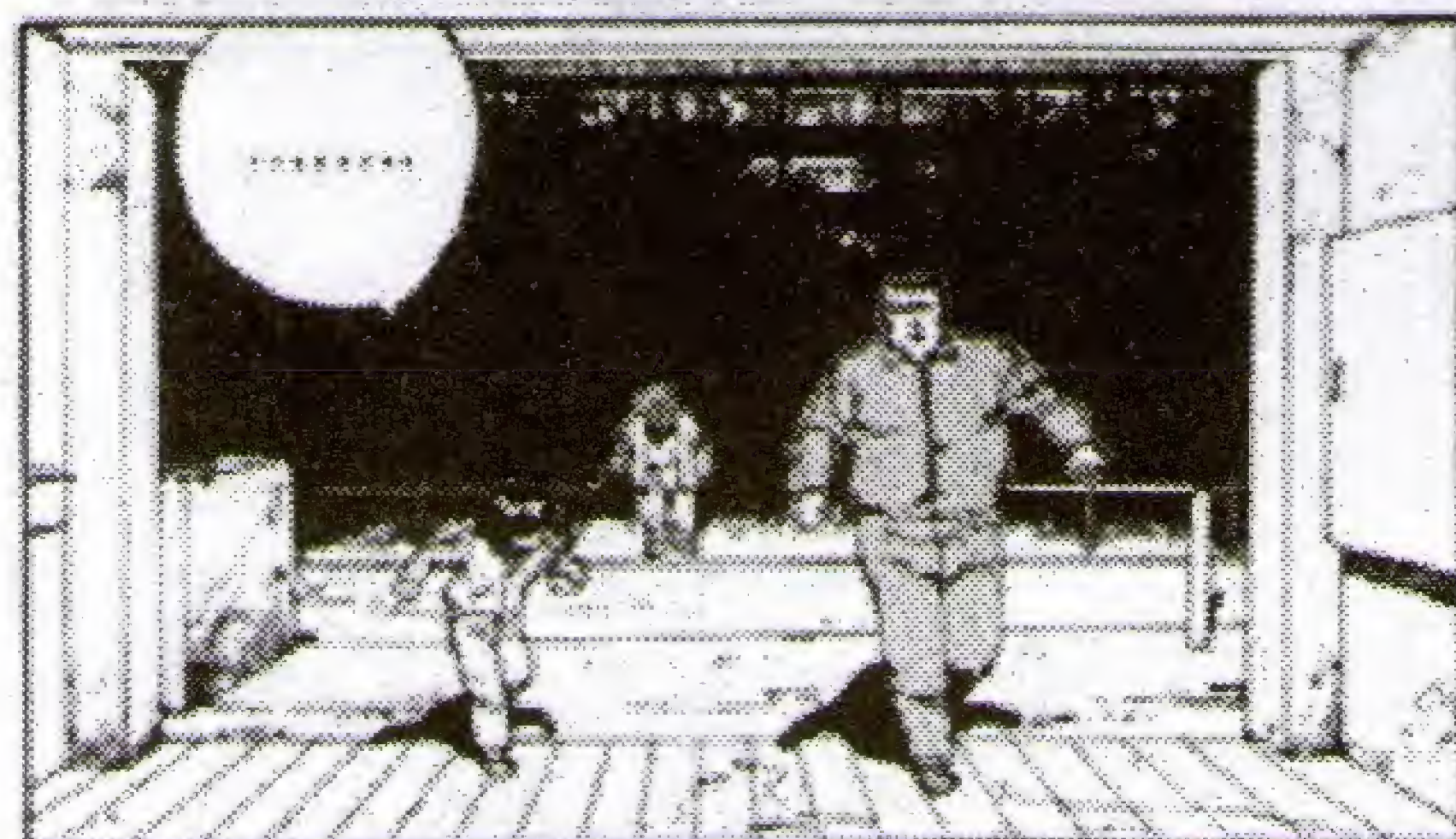


san los días y Cho-san percibe la energía de E-chan, asustándose; horas más tarde, Yoshikawa dispara a un niño y busca a Etsuko en el hospital (ella sin miedo lo espera) aprovechando el barullo y el escándalo. Hiroshi Yoshikawa, hijo del alcohólico, va al hospital con su amigo Yo-chan, un retardado mental. Ellos no saben lo que les espera (Cho-



do Prefiere ser capturado por la policía (el inspector Takayama está seguro de su responsabilidad); ya encontraron las pruebas con los objetos robados, Okamura lo

escogidos). Al otro lado, una batalla por la supervivencia se inicia.



¿Quién domina a quién?

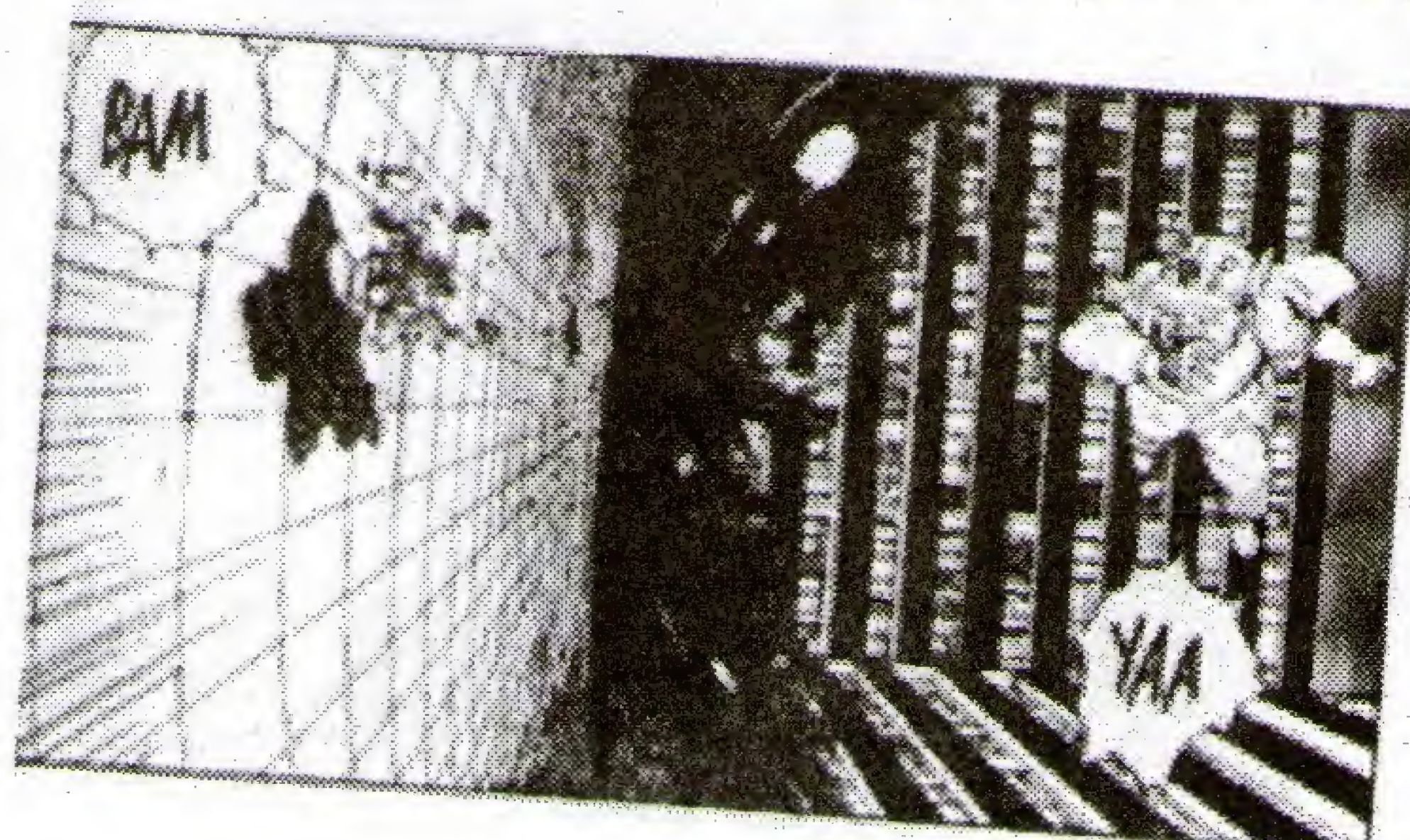
Ni la niña ni el viejo se dejan dominar. La destreza de Etsuko supone una contienda a muerte desde la azotea y la parapsicología de ambos les permite desafiar

la gravedad: volar, teletransportarse, destruir los objetos de su alcance, etc. Una persecución implacable. En esos momentos, Cho-san deja de lado su bastón y se transforma en un niño con gorro azul, adornado de alas; corre, vuela, salta, hace muecas a su rival; él cree derrotarla matando a Hiroshi. Pero sin imaginar que E-chan aprovecharía para que todos los residentes lo vean, él grita que no le agradan las entrometidas y antes se

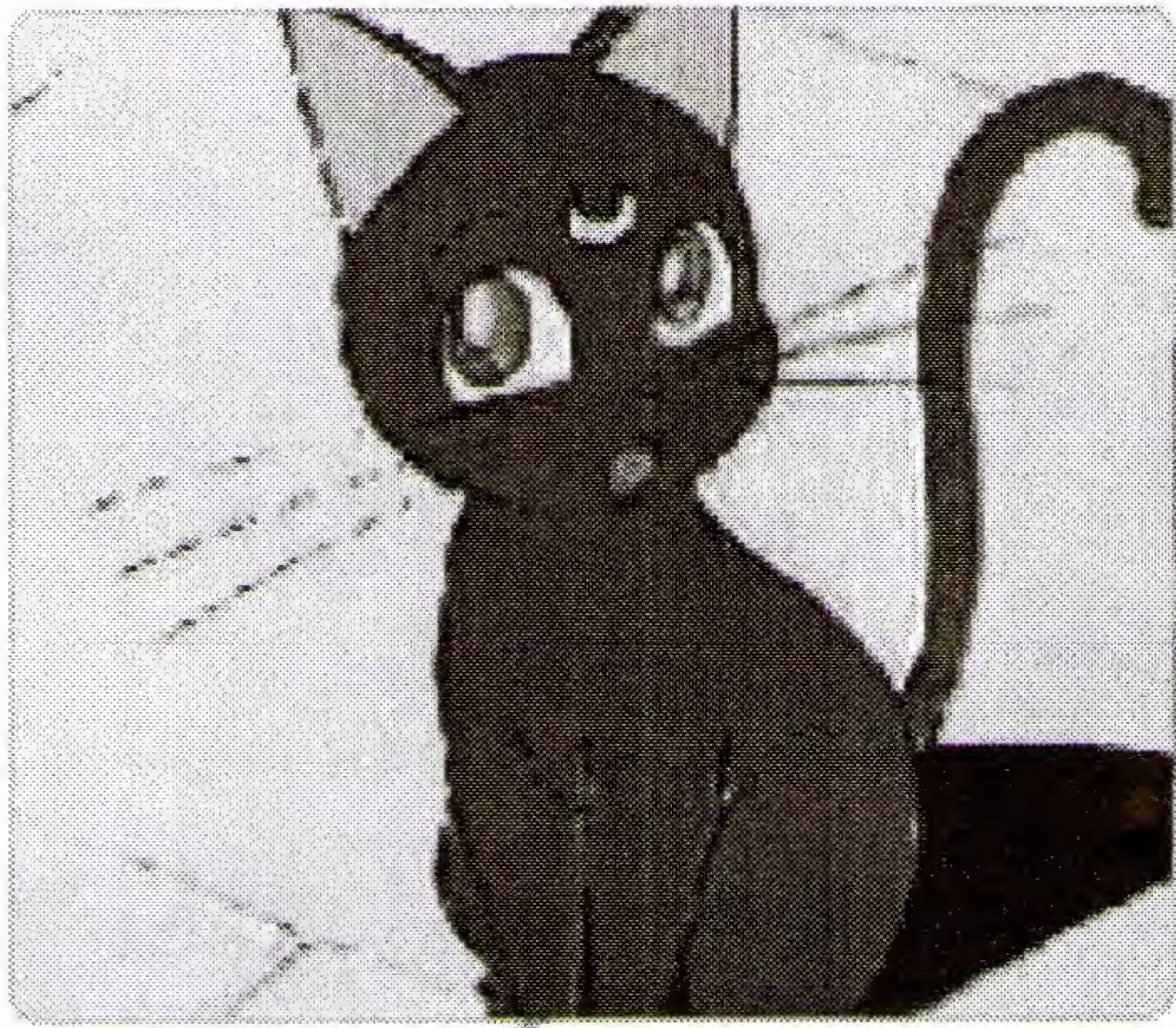
divertía mucho. La única forma de eliminar a la nena es abrir la llave del gas de un departamento para que explote la residencial y todos falez-

interroga pero no obtiene nada. Takayama quiere preguntarle pero el astuto viejo le muestra una visión alucinante de los muertos. De vuelta a la normalidad, la ilusión desaparece, Uchida juega como un bebé y come desesperado unos caramelos con envolturas. Al no haber suficiente espacio para alojarlo en un hospicio, el viejo zorro regresa al barrio, Takayama lo va a vigilar en el parque. En una distancia lejana, E-chan va por la revancha (el abuelo no la esperaba), sin salida alguna, Cho-san fallece delante de unos niños.

Takayama no sabe quién lo mató, ése es el misterio.



LUNA Bichos Raros



Uno de los animes más discutidos y polémicos en la década de los noventa es y será *Sailor Moon*, no por su argumento sentimental sobre la lucha del bien contra el mal, sino por la caracterización de su controvertida protagonista Usagi (Serena) Tsukino. Pero no te preocupes, no vamos a referirnos a ella sino de Luna, la gatita negra con su emblema de media luna dorada, aquella mascota que habla. Sí, la responsable de escoger a Serena como Sailor Scout (la otra culpable es Naoko Takeuchi, la autora).

Niñera por siempre

Lo que caracteriza a Luna en la serie es ser la nana de este quinteto de alocadas y alegres adolescentes que creen saber todo (algunas de ellas se la dan de serias y maduras, pero son igual o peor que Serena). Ella no imaginó que se convertiría en la mami, amiga, consejera (aparte de mascota) exclusiva de la protagonista, pues al convivir con ella Lunita tiene que soportar sus caprichos, frustraciones, chismes, entre otras cosas. Por ello las constantes discrepancias con Serena, a quien debe estar corrigiendo.

Virtudes y defectos

Si bien Luna es responsable, sincera en sus apreciaciones, lista, experta en espionaje e investigaciones, también tiene sus *defectitos*: mandona (sólo piensa en el trabajo y en manipular al bobo de Artemis, su eterno enamorado), renegona, celosa (de un reloj despertador que se parecía a ella o cuando se enteró que Artemis era *papá* y pensó en una traición ante la presencia de Diana, la hija de ambos en el futuro), piconica (le duele bastante reconocer sus errores y más aun retractarse con su protegida), miedosa (se asusta de los monstruos clásicos y por qué no de los que siempre luchan con las sailors), casi le da infarto cuando fue atacada por una banda de gatos callejeros (ellos no aceptan gatas *pitucas ni autosuficientes*), desesperada.

Los amores de Luna

En el campo amoroso, Luna no tiene pretendientes que la cortejen (si no estuviera enamorado, hace rato Artemis la hubiera abandonado) el único romance conocido en la serie fue en el capítulo *¡Amada y perseguida! El peor día de Luna!* (se ponía colorada al lado de Rhett Butler, un gato gordo y feo que resultaba más atrayente como monstruo). A pesar de su vergonzoso pasado, Luna guardaba su corazoncito en espera del *primer amor* que llegaría en *Sailor Moon S*, la película.

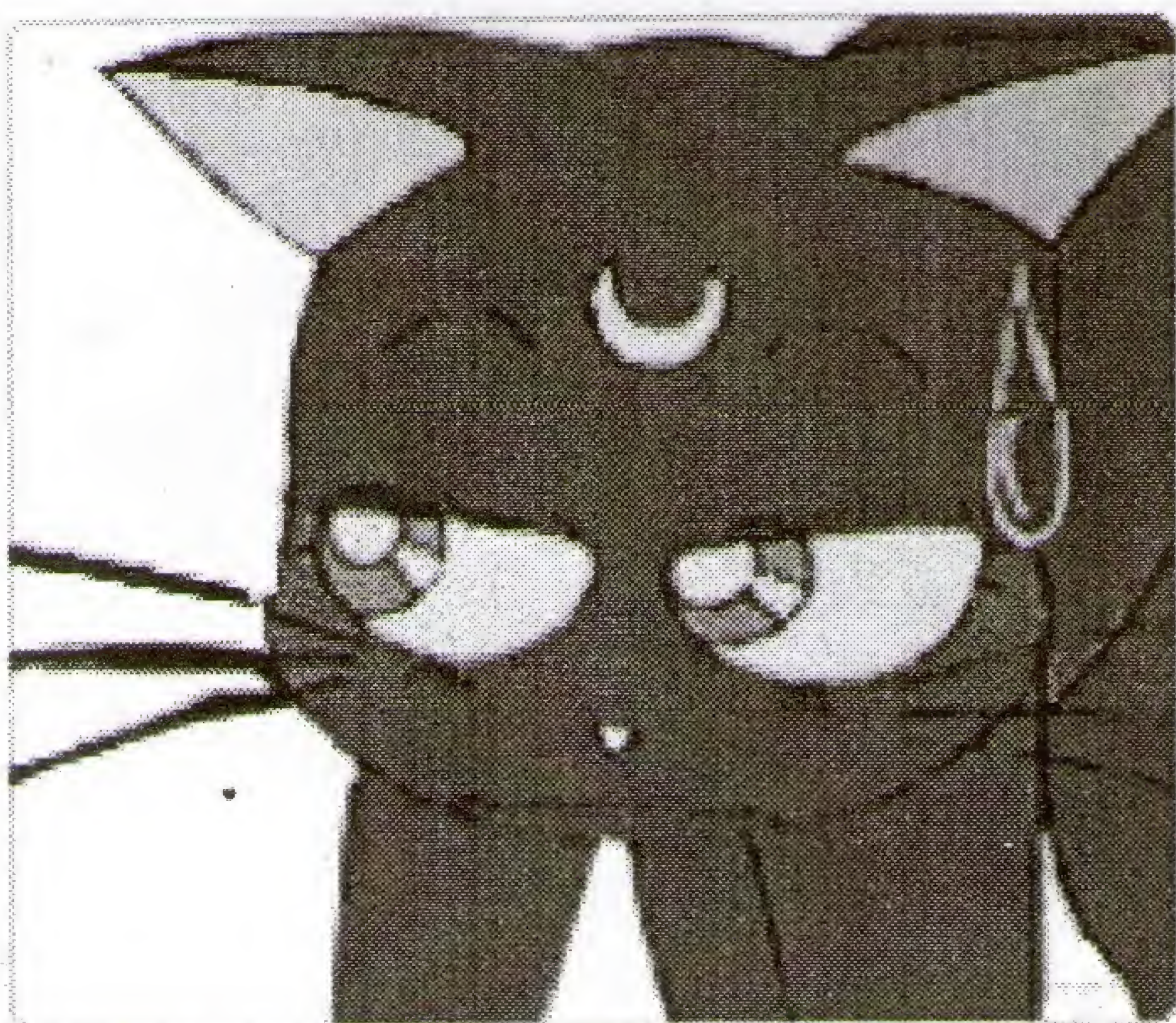
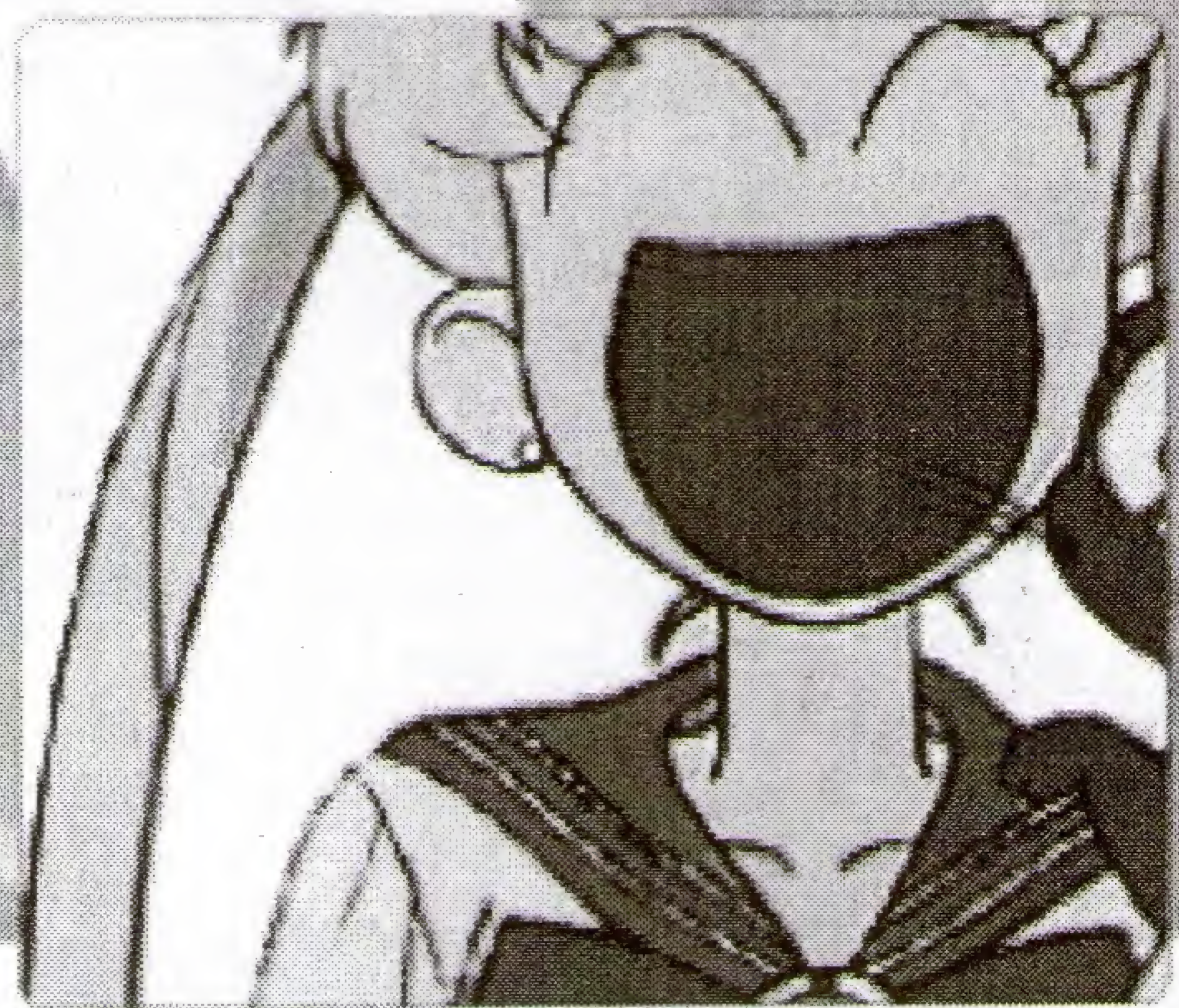
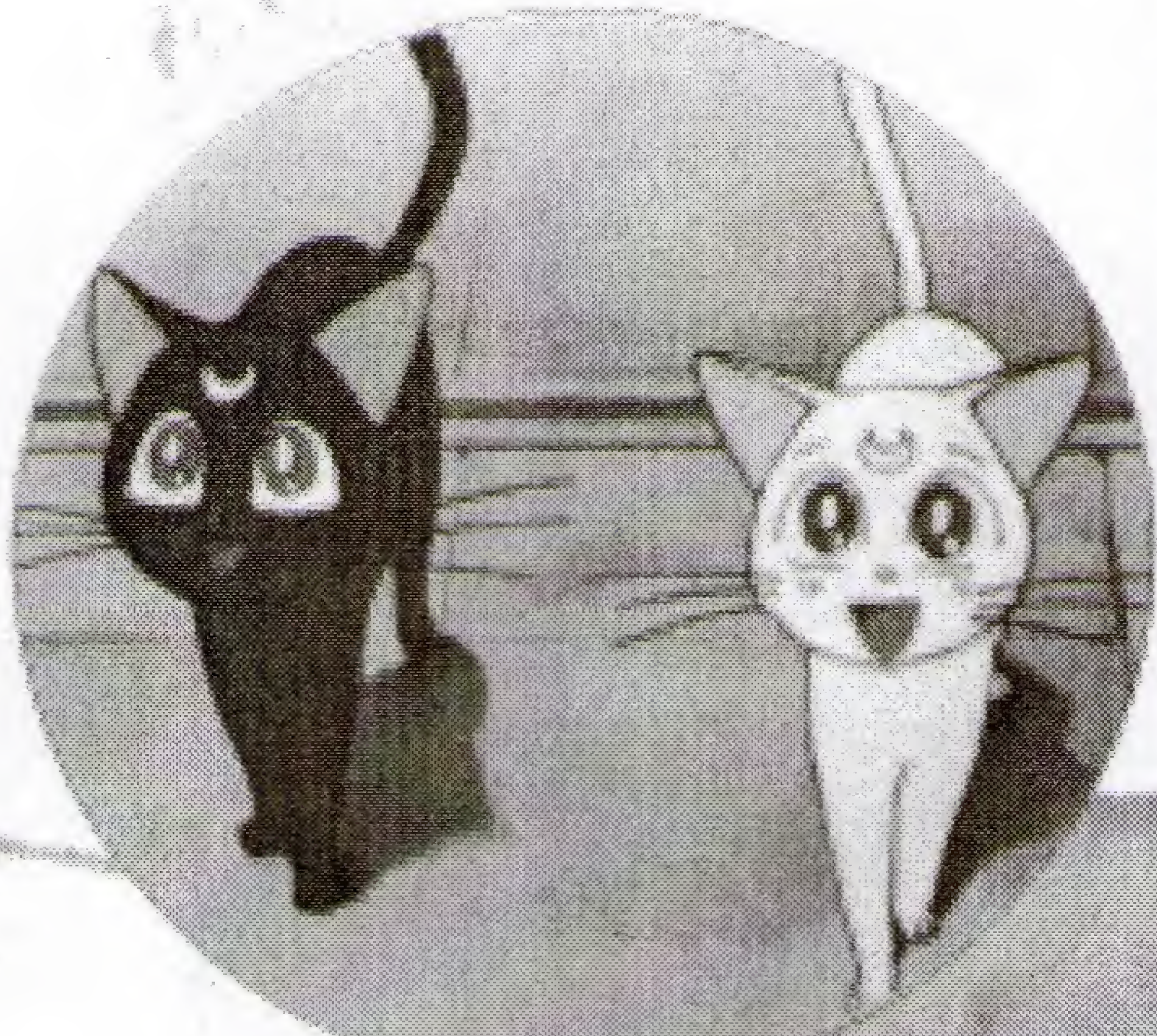
Los años maravillosos

A medida que transcurren las temporadas, Luna queda rezagada en un papel súper secundario y se convierte en la mascota adorno del programa (junto con Artemis) y sólo quedan en el recuerdo los clásicos

cos arañazos en la cara, las mordidas en los brazos, las pisadas a la cola, el rostro angustiado, los bocados para detener su enojo o los saltitos con sus giros para entregar los *lapiceros mágicos*. En sus últimas participaciones fue escogida para acompañar al grupo musical *Star Lights* en un concierto y se quedó a vivir en la casa de Yaten como huésped y por supuesto, nadie olvida cuando Luna se despidió de Seiya, la Sailor Star Fighter, en el último capítulo.

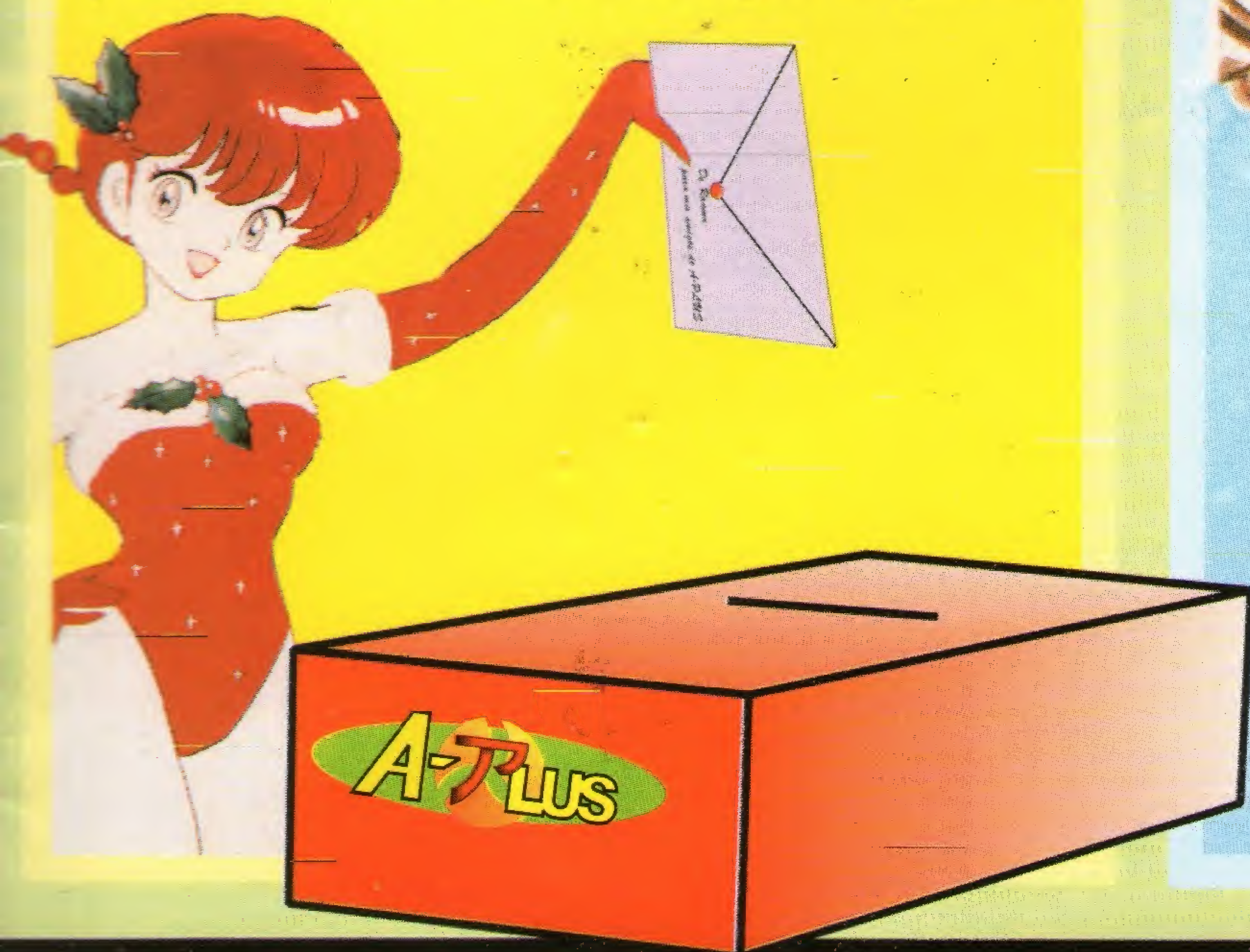
Algunos enigmas de Sailor Moon

Sin embargo, continuarán algunos enigmas de esta serie y la felina jamás se ha dignado a contestar estas interrogantes: ¿Por qué no reconoce a las Sailors Scouts, si éstas reencarnaron bajo el mismo aspecto físico? ¿Por qué nunca contó o explicó al detalle sobre la presencia o participación de las sailors exteriores? ¿Por qué no tiene armas para defenderse? ¿Artemis y ella son los únicos habitantes felinos o habían otros de su raza? ¿Cómo eran los habitantes del Milenio de Cristal? ¿Por qué nunca explica nada y sólo menciona algunos detalles insignificantes?, etc. A pesar de todo, Luna queda en la memoria de muchos como agradable, por ser uno de los personajes menos ridículos de este anime.



BUZONES

Ahora te será más fácil enviarnos tus preguntas, opiniones o sugerencias. Sólo debes dirigirte a La Casa del Comic; Anime Charro; Game Zone o La Boutique del Anime y depositar tu carta en el buzón respectivo.



El cazador de ratas

Si encuentras alguna rata (llámese error) en la revista, cázala (apúntalo) y envíanosla.

Las cazas más gordas tendrán recompensa...

RECUERDA:
RATAS HAY MUCHAS,
CAZADORES POCOS

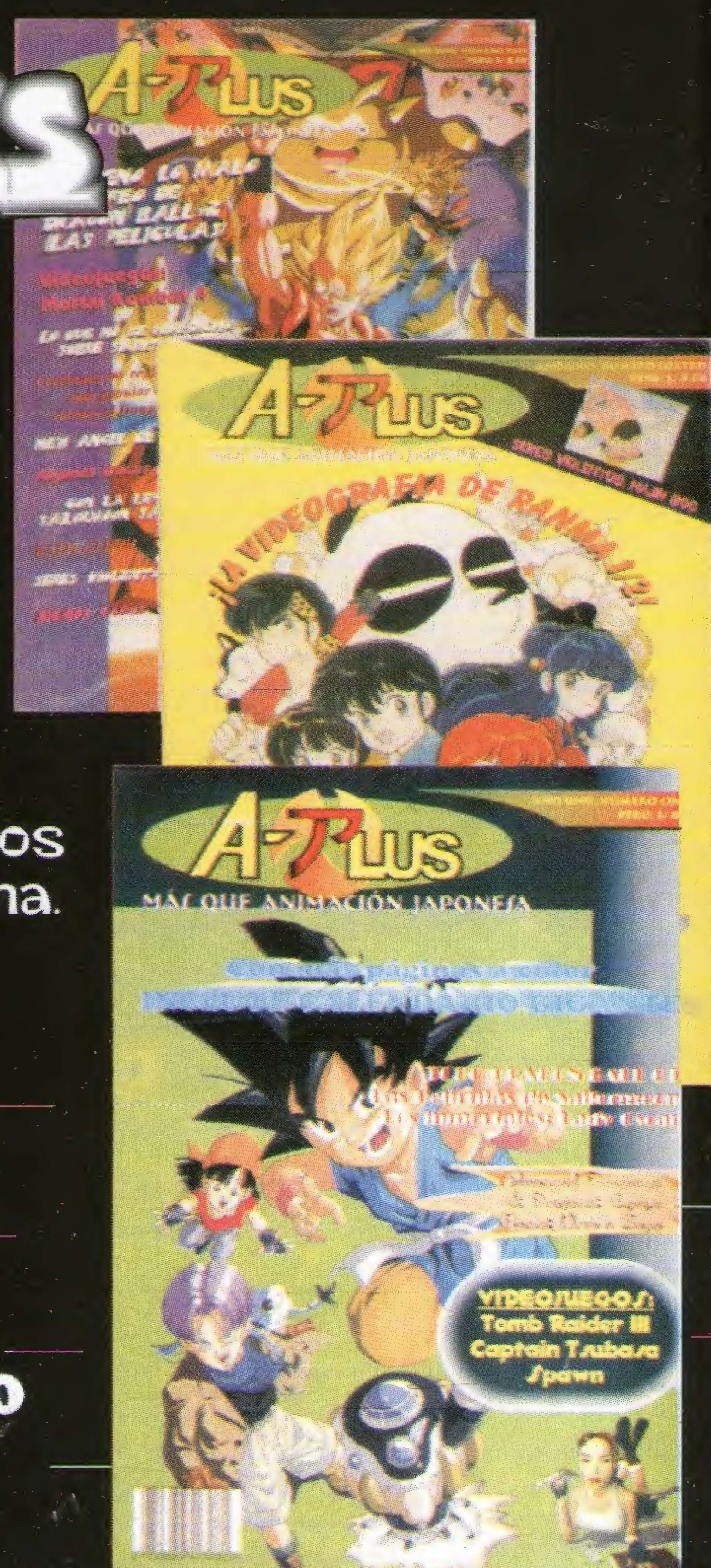


SUSCRIPCIONES

- Ahorra hasta 48 soles suscribiéndote.
- Puedes cancelar en nuestras oficinas: Jr. Padre Guatemala 258, San Miguel (segunda paralela a la cdra. 25 de la Av. La Marina).

Por el momento sólo atendemos pedidos de Lima Metropolitana.

Suscripción por seis ejemplares: s/ 42,00
Suscripción por 12 ejemplares: s/ 78,00



**¿Ya fuiste a ver Dragon Ball Z en el cine?
¡¡¡Apoya a Gokú para que nos pasen más
de sus aventuras en pantalla grande!!!**

